

Número 1 • Año I • P.V.P. 350 Ptas.
MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEA
MEGA
force
la revista de los juegos SEGA
Primavera
MEGA DOSSIERS
Kid Chamaleon
para MegaDrive
Asterix
sobre Master System
James Pond 2
para MegaDrive
Ninja Gaiden
para Game Gear
Lo último
Olympic Gold
Back Future III
Wimbledon
Turbo Out Run
Pit-Fighter
Midnight Resistance
00001
8 414090 116817
¡¡ Gratis !!
MEGAPOSTER
KID CHAMALEON

GAME GEA

PLUS

CONSOLA COLOR PORTATIL + JUEGO SONIC + ADAPTADOR C. ELE







BASIC



CONSOLA COLOR PORTATIL + JUEGO COLUMN







SEGA

R

CTRICA

22.900 Ptas.

S

900 Ptas.

¡HABRA QUE DARSE PRISA!

SEGA 16

Ludic Maniacs!

adian

ás, todavía...



¡¡SENSACIONAL OFERTA!!
Importados directamente del Japón

Juegos de robots con pilas y computerizados que pueden enseñarnos los principios básicos de los robots sensoriales y locomoción.

Juegos que pueden ser construidos por personas a partir de los **10 años.**

Para el ensamblaje sólo se necesitan herramientas básicas.







WAO ™

Robot programable. el mecanismo de bolígrafo incluido con el robot, le permite a éste dibujar gráficos "tipo tortuga" . Dibuja líneas rectas, círculos, palabras y frases cortas. El robot educacional WAO viene con 128 KRAM y se programa directamente a través de la clavija que lleva incorporada. Con su propio puesto de mando, el WAO está a punto para comunicarse con tu ordenador personal. Te ofrecemos por separado y opcional "software" para los ordenadores Apple y Commodore Computers.

Ref. MV-961 — 14.945,- Ptas.

LINE TRACKER ™

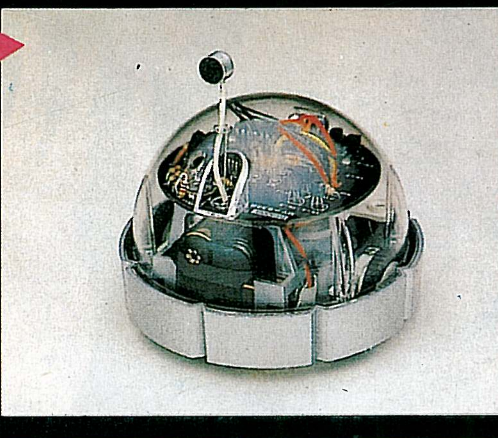
Este robot, guiado por un sensor infrarrojo de luces, seguirá automáticamente cualquier línea negra pintada sobre un suelo o cartulina de color blanco, es decir, seguirá cualquier línea recta, curva e irregular que tú hayas dibujado sobre una cartulina blanca.

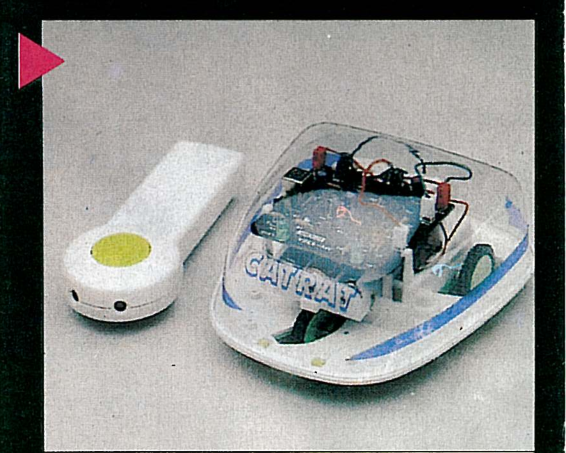
Ref. MV-963 — 8.885,- Ptas.

S-CARGO ™

El nuevo miembro de la familia MOVIT acaba de llegar. Este robot se controla por un micrófono condensado y un circuito impreso. La tabla del circuito impreso está ensamblada, por lo que no existe ninguna soldadura. El uso de un mando activador de sonido, o las palmadas de las propias manos, activará los movimientos programados del S-CARGO. Este robot educacional, seguirá tus instrucciones: Girará a la izquierda, parará , irá hacia delante y parará finalmente.

Ref. MV-936 — 8.367,- Ptas.





CIRCULAR ™

El nuevo modelo circular tiene dos grandes ruedas que hacen girar el super robot a derecha e izquierda, hacia delante y hacia atrás. Todos estos movimientos son controlados perfectamente por un mando con control remoto. El modelo circular corre silenciosa y suavemente haciendo que tus amigos se pregunten ¿cómo se mueve?. Este es un nuevo robot de otra época que divierte a niños y adultos.

Ref. MV-935 — 12.879,- Ptas.

CATRAT ™ Sensor Infrarrojo

Un MOVIT sin hilos que es fácil de controlar. Mientras aprietas el botón del control remoto de infrarrojo, se mueve. Cuando tú quieres cambiar de dirección, todo lo que tienes que hacer es soltar el botón. El recorrido controlado es de 16 pies. Se mueve muy rápido, ten seguro tenerlo bien bajo control.

Ref. MV-932 — 8.367,- Ptas.

PUBLIMUL / C&C

CUPÓN DE PEDIDO - **Apartado de Correos 6.089 - 08080 BARCELONA**

REF.	CANTIDAD	IMPORTE
	Gastos de envio	400,-
	Suma Total	

Nombre: ....

Calle: ....

Código Postal: ....

Ciudad: ....

Provincia: ....

Tel: ....

FORMA DE PAGO: Contra reembolso

LA COLECCIÓN CONSTA DE 12 JUEGOS DIFERENTES ¡¡SOLICITE CATÁLOGO!!



Director:
Ignacio Rodríguez

Coordinación:
Juana Gandía

Redactores:
José Luis Gandía,
Oscar Salmerón, Mario Ruiz.

Colaboradores:
Santiago Moreno,
María Sánchez, Toribio Ibáñez,
Isabel Arranz, Valentín Enrich.

Diseño:
Yves Rainaud y Xavier Clares.

Autoedición:
Carme Arnal

Ilustraciones:
Alain Bertrand.

Redacción y administración:
C. Miguel Angel, 1 duplicado
bajo. 28010 MADRID.
Tel. (91) 308 40 63.
Fax (91) 308 37 27.

Redacción en Barcelona:
Viladomat, 271-273, entlo. 2ª
esc. dcha. 08029 BARCELONA
Tel. (93) 419 92 78.

Publicidad:
Publi Mul, s.l.
Rda. Gral. Mitre, 200, 5º 2ª
08006 BARCELONA
Tel. (93) 418 54 93/418 91 40
Fax (93) 434 03 87

Director de Publicidad:
José Gónzalez Voces.

Producción:
ArtiBox
Viladomat, 271
08029 BARCELONA
Tel. (93) 419 94 04

Distribución:
COEDIS, S.A.
Molins de Rey (BARCELONA)
Tel. (93) 680 03 60

Imprime:
Rotocayfo

MEGA FORCE es una publicación de Editorial Primavera, S.A. c. Miguel Angel, 1 duplicado bajo. 28010 Madrid. Tel. (91) 308 40 63.

Deposito Legal: B-17380-92



Consejero Delegado:
Raymond Cohen

Director General:
Luis Martínez Ruiz

Editorial

Hola, SEGAadictos! Ya estamos aquí. Tienes en tus manos la primera Super Revista para los incondicionales de las consolas y juegos **SEGA, MEGA FORCE**. Una revista dedicada a tu afición preferida, que no mezcla lo que tú quieres con lo que otros desean.

En **MEGA FORCE** podrás encontrar un montón de sorpresas agradables, ya que te informaremos mensualmente de todas las novedades que se produzcan en el alucinante mundo de los videojuegos **SEGA**. Podrás conocer todas las novedades antes que nadie, acceder a mil y un trucos que te darán la llave para vencer al malvado ser que siempre te fastidia la partida, o encontrarás extensos dossiers que te desvelarán todos los rincones de tus juegos preferidos.

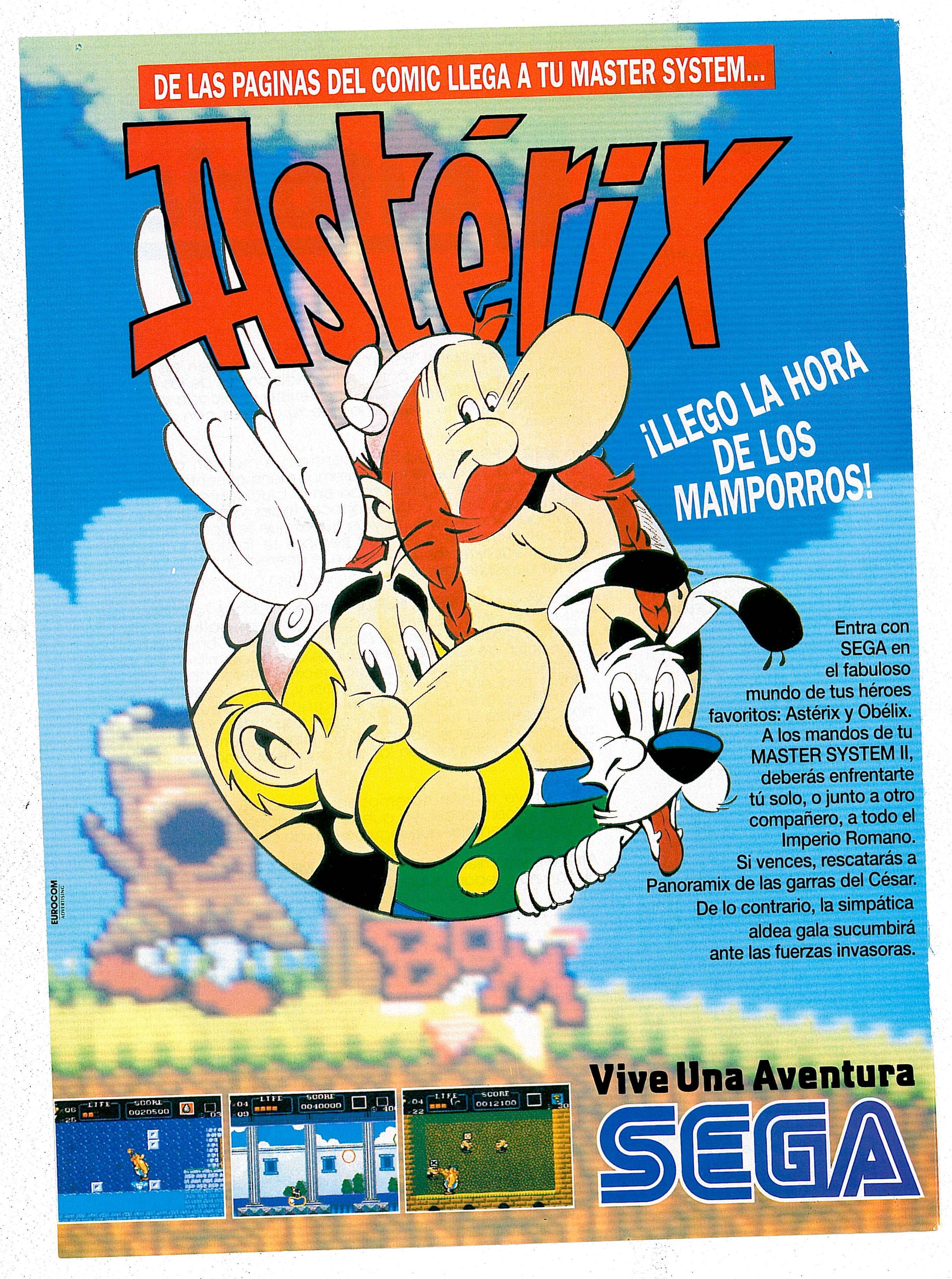
Pero además en **MEGA FORCE** no queremos que te limites a leer y ver las páginas. Queremos que participes activamente y te estamos preparando innumerables sorpresas. Comenzamos con la creación de secciones especiales que te permitirán establecer contacto con otros SEGAadictos, realizar intercambios, compras, ventas, pequeños anuncios gratuitos y, cómo no, **SONIC**, nuestra mascota preferida y parte integrante del equipo de **MEGA FORCE**, estará a tu disposición para responder cuantas dudas o sugerencias quieras plantearle. Participa en sorteos, concursos y actividades variadas con las que podrás obtener toda suerte de premios.

Y en breve te informaremos sobre el **CLUB SONIC**, al que te conviene pertenecer, ya que te dará acceso a un importante número de ventajas que seguro serán de gran interés para ti.

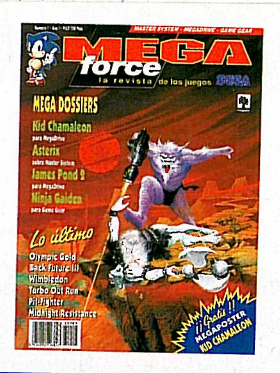
Atrévete y comienza a sintonizar con **MEGA FORCE**, si quieres estar al día y no quedarte fuera de juego.







DE LAS PAGINAS DEL COMIC LLEGA A TU MASTER SYSTEM...
Astérix
¡LLEGO LA HORA DE LOS MAMPORROS!
Entra con SEGA en el fabuloso mundo de tus héroes favoritos: Astérix y Obélix. A los mandos de tu MASTER SYSTEM II, deberás enfrentarte tú solo, o junto a otro compañero, a todo el Imperio Romano. Si vences, rescatarás a Panoramix de las garras del César. De lo contrario, la simpática aldea gala sucumbirá ante las fuerzas invasoras.
BOM
Vive Una Aventura
SEGA
EUROCOM



Sumario

MEGA DOSSIERS

ESPECIAL

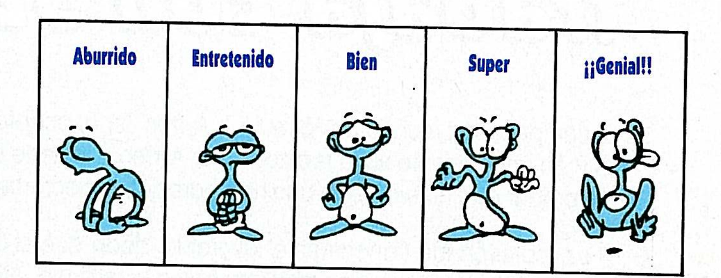
PREVIEWS

ZAPPING

SECCIONES

CALIFICACION DE LOS JUEGOS

Encontrarás todos los juegos clasificados en la siguiente escala de valoraciones.



NOTI

Las manos libres



Se acabaron los engorrosos cables de los joypad, que tienen la mala costumbre de enredarse o engancharse justo cuando necesitas más libertad de movimiento, es decir, en algún momento culminante del juego.

SEGA ha lanzado al mercado unos nuevos modelos de joypad capaces de trabajar con infrarrojos, eliminando el cable de conexión. Se compone de un receptor de infrarrojos que se conecta a la consola, como si se tratase de un joypad convencional. Y en la mano, el joypad, sin cables que molesten durante el juego.

Así podrás utilizar tus juegos preferidos situándote a una distancia máxima de la consola, de cinco metros. Estos nuevos modelos están disponibles en versiones para Mega Drive y Master System.

El campeón del mundo trabaja con SEGA.



El campeón del mundo de Fórmula 1, Ayrton Sena, aceptó la dirección artística para el desarrollo del título Super Mónaco G.P. En una reciente visita realizada por Ayrton a la sede de SEGA en Japón, el reconocido automovilista tuvo la ocasión de probar este nuevo juego que ha aparecido recientemente en el mercado.

Y su impresión fue francamente favorable, dado que el Super Mónaco G.P. obtiene un elevado grado de realismo que redunda en una simulación muy cercana a la realidad. Así, que si deseas convertirte en uno de los ases del automovilismo, no dudes en ponerte al volante de tu consola.

CIAS

Aumenta la pantalla de la Game Gear.

Si el tamaño de la pantalla de la Game Gear te parece pequeño, existe ya en el mercado una solución para aumentarla, tan sencilla como interesante. Se trata de una lupa que situada sobre la pantalla de la consola pórtatil de SEGA hace que las imágenes aparezcan ampliadas ante ti.



El mecanismo se compone de dos partes fundamentales; una de ellas es fija, compuesta por el soporte para la lupa de aumento. De esa forma, se obtiene una mayor rigidez. La otra, que es removible, es la lupa en sí, que puedes colocar cuando desees y ajustarla para obtener una perfecta visión.

Con este invento, podrás ver con mayor claridad y tamaño tus juegos preferidos.

Adaptador de Master System a Game Gear.



Dado que la consola portátil S...

El Pantallazo



Participa y gana sugerentes premios !!

En **MEGA FORCE** queremos que ganes importantes premios. Y para ello, te proponemos este concurso. El Pantallazo es un sencillo juego. Observa las tres imágenes que se encuentran en esta página, que corresponden a tres juegos muy conocidos para las consolas SEGA. Si sabes cuales son sus nombres y sobre que consolas se pueden utilizar, rellena el cupón adjunto y gana importantes premios con **MEGA FORCE**.

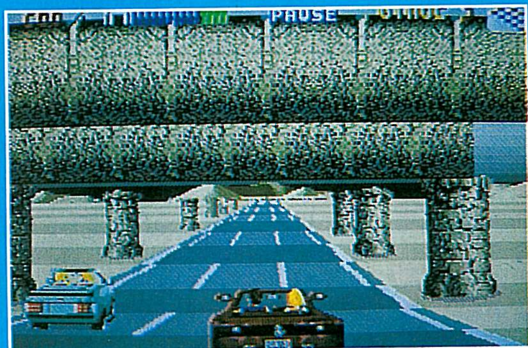
Bases:

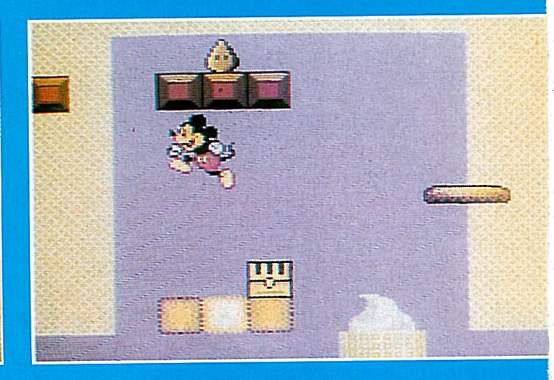
- Contesta las seis preguntas planteadas y remite tu cupón de participación antes del 10 de Junio de 1.992.

- De entre los cupones recibidos, sólo los contestados correctamente entrarán en el sorteo de los premios que se detallan a continuación.

- Los cupones en los que falten datos, no posean todas las respuestas correctas o sean recibidos con posterioridad al 10 de Junio de 1.992, quedarán automáticamente excluidos del sorteo.







Lista de Premios:

Primer premio: Una consola Sega MegaDrive.
Segundo premio: Una consola Sega Master System.
Tercer premio: Una consola portátil Sega Game Gear.
Cuarto a Vigésimo premio: Un cartucho de juegos Sega para el tipo de consola que se especifique en el cupón de participación.

Esta es la primera de una nutrida serie de sorpresas que te reserva **MEGA FORCE**. En los próximos meses te informaremos sobre otras formas de ganar con **MEGA FORCE**.

SONIC, enviado especial...

Made in JAPAN



MEGA FORCE ha realizado un pequeño viaje a Japón, para conocer, y poder contarte, como se realizan los juegos que luego puedes encontrar para tu consola preferida.
Una jornada que comenzó francamente bien. Lo primero que hicimos fue introducirnos en uno de los muchos laboratorios de desarrollo de Sega, en el que un equipo de programadores estaba dando los últimos retoques a Golden Axe II para MegaDrive. Todo un honor excepcional que nos fue concedido, ya que es difícil que un periodista consiga la autorización para penetrar en este santuario y, más raro todavía, es obtener el permiso para hacer fotografías.
Nos sorprendieron los impresionantes controles de seguridad que hay que sortear para acceder al laboratorio. Entrar en él es como intentar hacer una visita al Pentágono o a la sede de la extinta KGB en Moscú. Todo este despliegue de seguridad está justificado por el valor de los trabajos que se están realizando en estos laboratorios, y hay que evitar las filtraciones a la competencia.
Es en esta habitación donde se han creado maravillas como Mickey o Sonic. La gente que trabaja aquí es muy joven y el ambiente que se respira es distendido. Mientras unos programadores aportan los últimos retoques a Golden Axe II, otros trabajan sobre Super Mónaco G.P. II. En uno de los rincones de la sala, un grupo de grafistas ojean películas de video en busca de nuevas ideas.
Todo el mundo trabaja duro y es frecuente que un grupo de programadores pase noches enteras solucionando los problemas de un nuevo diseño, con la única posibilidad de echar unas horitas de sueño en los colchones de que disponen. Además de otros grandes locales diseminados por Tokio, los laboratorios de desarrollo de Sega están compuestos por 300 personas. Por otra parte, su juventud se debe a que Sega los recluta en la universidad.
Tras pasar los tres primeros meses en un centro de formación, con el objeto de que se familiaricen con las técnicas de trabajo que luego serán sus armas para el desarrollo, todos los nuevos creadores hacen su debut en las consolas de ocho bits.

El edificio de Sega en Tokio.





Equipo de investigación y desarrollo.

Los mejores pasarán a trabajar con la MegaDrive y el que demuestre sus dotes será transferido al departamento de élite de Sega, en el que se hace el trabajo de desarrollo de los juegos de tipo arcade.

¿Cómo se hace un juego?

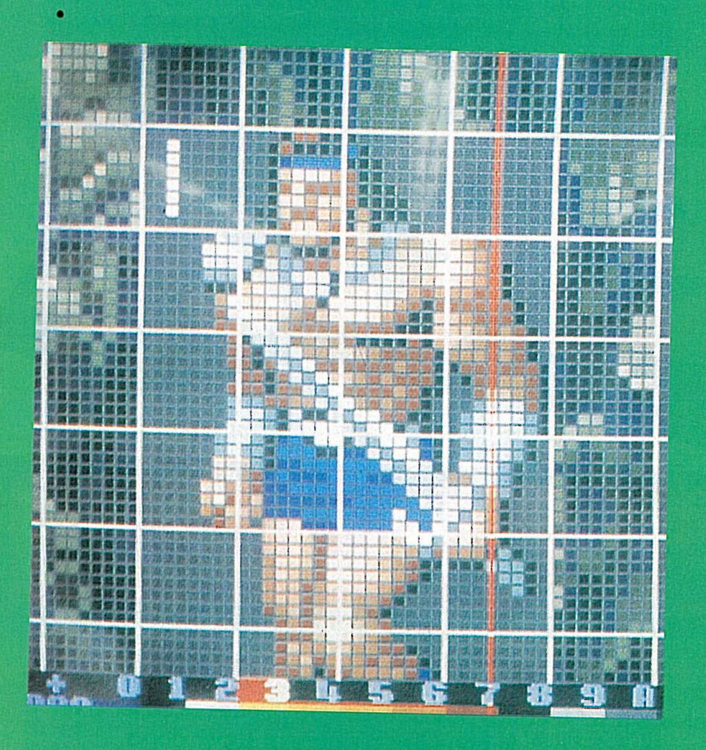
Todo comienza con su concepción por una persona que desarrolla la idea del nuevo juego. En un primer momento, el creador trabaja solo. Idea un nuevo tipo de juego y diseña, a groso modo, los personajes y los decorados. Posteriormente, profundiza en la idea y, finalmente, diseña una carta de juego, que no es más que el plano de los escenarios donde se desarrolla la acción y los lugares donde se encuen-tran las trampas y aparecerán los ene-migos. En definitiva, esta persona imagina todo el juego, pero su trabajo no termina aquí. Es también el responsable del pro-yecto a todo lo largo de su realización y debe estar en contacto con todos los equipos de diseño que colaboran en el desarrollo del nuevo juego, realizando las modificaciones necesarias en función de las nuevas ideas que surjan.

Una vez que el plano del juego está suficientemente construido, el creador lo entrega a un equipo de grafistas. Generalmente este equipo está formado por dos grafistas que trabajan en un mismo proyecto, sin embargo cuando los gráficos son primordiales en el juego, hasta cuatro o cinco grafistas pueden trabajar juntos, como en el caso de títulos como Mickey o Quackshot. Este equipo retoca y afina las ideas del creador. Su trabajo se desarrolla, en primer término, sobre el papel para, después, realizarlo en la pantalla de un ordenador. Una vez que los resultados son satisfactorios para el creador, los gráficos se almacenan en dos disquetes; uno contiene los diseños de los personajes y otro el de los escenarios.

Ambos se entregan a los programadores. El número de ellos trabajando en un mismo proyecto es variable, en función de la importancia de la animación y del tipo de juego. Es evidente que un programa como Super Mónaco G.P, por ejemplo, exige una animación particularmente difícil. Sobre un disco duro se instalan los personajes y los decorados y los programadores tendrán que trabajar duro para conseguir la animación.



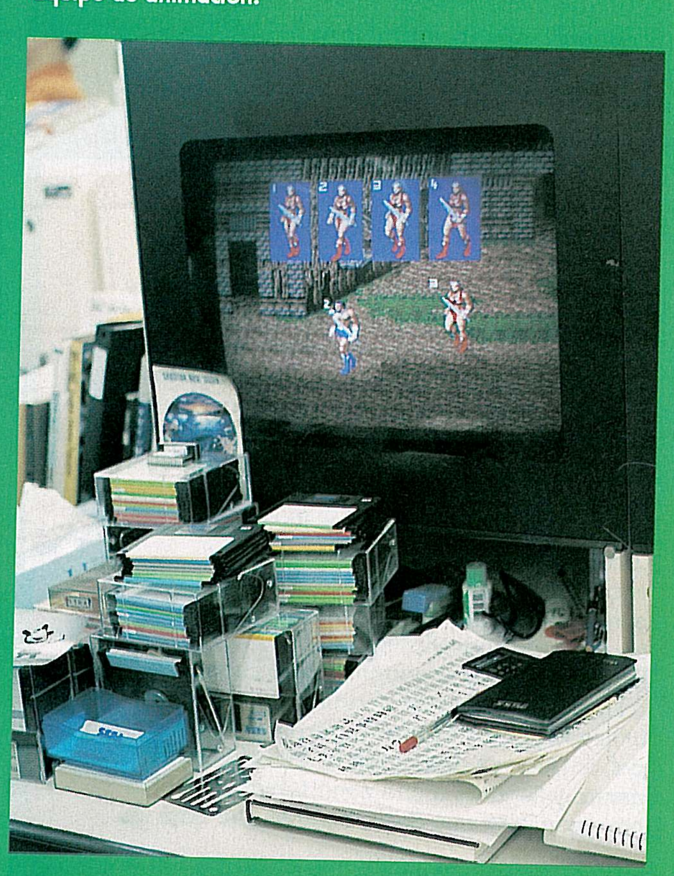
Los grafistas trabajan sobre papel...



... y luego sobre la pantalla

Es evidente que un programa como Super Mónaco G.P II, por ejemplo, exige una animación particularmente difícil. Sobre un disco duro se instalan los personajes y los decorados y los programadores tendrán que trabajar duro para conseguir la animación. Mientras tanto, el creador está atento a su trabajo y al desarrollo del proyecto, mejorándolo y realizando las modificaciones necesarias.
Una vez que el juego está prácticamente terminado, se entrega a un equipo de probadores, un paso de gran importancia. Los probadores son jóvenes apasionados por el juego que son contratados por Sega, y su trabajo consiste en ensayar las novedades. No se trata de una simple formalidad, se trata de una parte fundamental del proceso que permite asegurar que los juegos Sega ofrecen niveles de calidad irreprochables. Para comprender la importancia de esta parte del trabajo, puede ser suficiente saber que los test duran unos dos meses. Luego, los probadores comunican sus impresiones sobre la calidad y las incidencias del juego, y los programadores realizarán las modificaciones que sean necesarias para obtener un resultado satisfactorio.
Una vez finalizado el período de prueba, una versión previa del juego se entrega al servicio de sonido. En general, una sola persona será la encargada de realizar todas las músicas para el juego. Si se trata de la conversión de un juego arcade, el músico retoca el tema original y le aporta todas las modificaciones necesarias en función de las capacidades de la máquina a que esté dirigido. Si se trata de una creación original, el músico tiene libertad para componer la música siguiendo su inspiración. En la mayoría de los casos, los músicos escriben los temas inspirándose en el escenario del juego, para ajustar la melodía a la acción que se va a desarrollar. En otros casos, el sonido de un juego parte del trabajo de compositores ajenos a Sega, como es el caso de la música creada para Sonic, que fue compuesta por un conocido grupo japonés.
Ya conoces todo sobre la creación de un juego, y podrás comprender por que los juegos Sega son particularmente distintos. Generalmente se requiere un año para su realización y ciertos proyectos especialmente interesantes, pueden tomarse más tiempo.
Los equipos trabajan en función de sus habilidades. En efecto, ciertos grafistas son especialistas en determinados tipos de personajes, mientras que otros lo son en la creación de decorados. Asimismo, unos programadores son mejores en la animación en tres dimensiones (3D) y otros se especializan en desplazamientos horizontales o verticales. Salvo alguna excepción, es raro que los equipos cambien cuando se está realizando un proyecto e, incluso después, permanecen juntos para comenzar otro. Así, por ejemplo, el equipo que realizó el genial Mickey Mouse para MegaDrive, trabajó junto en la creación de Quackshot.

Equipo de animación.





ASTERIX

MASTER SYSTEM

BONUS STAGE: Cuando tengas un cierto número de puntos o cuando pases de nivel sin ser tocado, descubrirás que puedes acceder a un bonos especial que te permitirá dirigirte al super dogo Idéfix. En este momento, él deberá romper burbujas de jabón y aplastará totalmente al enemigo. Maravilloso ¿No?

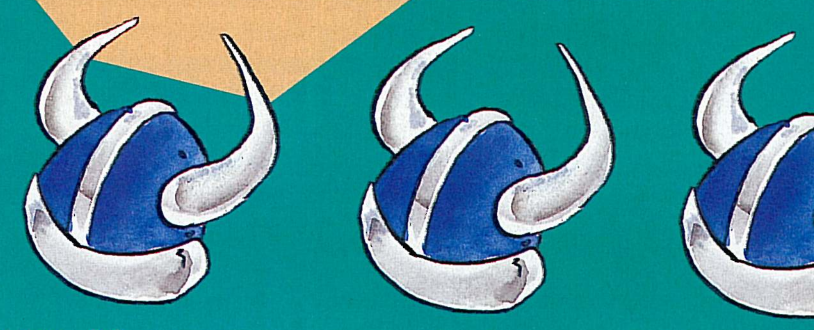
ROUND 1

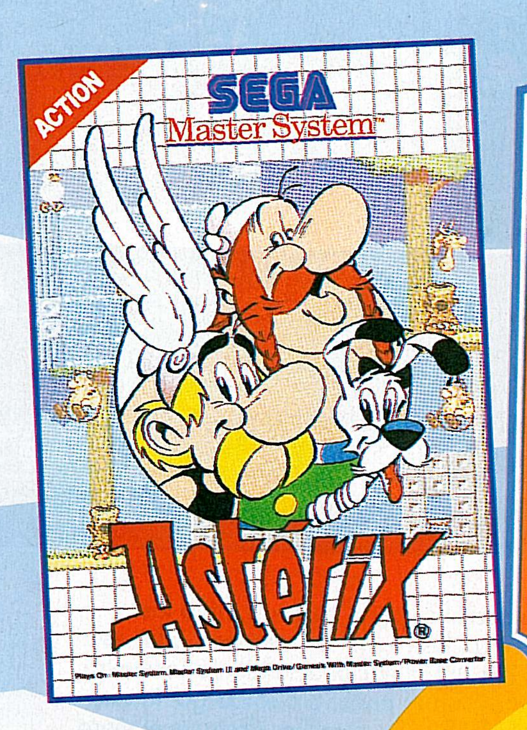
ROUND 1/1 : ASTERIX





En este nivel, el pequeño del mostacho no tiene graves problemas, ya que es todo recto. La primera vasija que te encuentras en el camino contiene una poción explosiva, muy práctica para hacer estallar las rocas y cualquier otra piedra. Un poco más lejos, verás un agujero, profundo como muchos agujeros, donde deberás introducirte. Encontrarás pequeñas flores y troncos. (Atención, bajo estas flores, una curiosa raíz romana te atacará y en los troncos encontrarás no búhos, sino legionarios romanos, bueno un legionario por tronco). También encontrarás pequeños pozos. El primero no es importante, pero cuando llegues a los pozos que están obstruidos por piedras, utiliza la poción explosiva para reducirlos a polvo. Una vez despejada la entrada, entra dentro y llegarás a una zona subterránea. No hay gran cosa que decir, excepto que bajo las piedras se esconden los romanos (decididamente, tienen cierta manía por esconderse bajo tierra). Cuando llegues al extremo del recorrido cavernoso, destruye todos los bloques. Una corriente de agua te devolverá a la superficie, al primer pozo que has atravesado. Continúa a la derecha. Verás





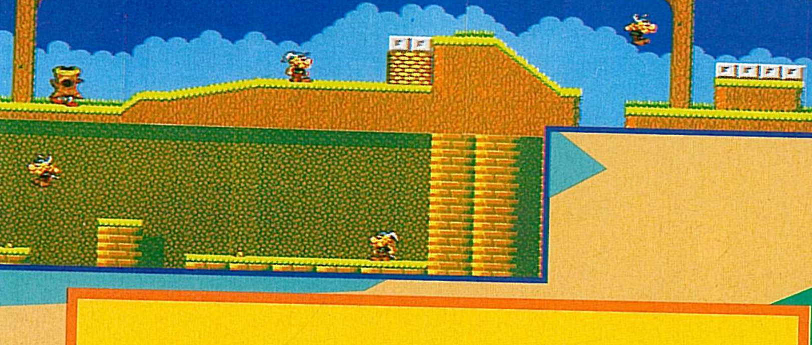
<Ninguno> Qué placer dirigir a dos de los más célebres ancestros galos (observad, que por mucho que he buscado en los libros de historia estos personajes no aparecen, pero bueno las cosas son así). Me refiero a los mundialmente conocidos, Astérix y Obélix. El terror de los romanos, piratas y jabalíes. Ellos no tienen miedo a nada ni a nadie. Bueno sí a algo, que les caiga el cielo sobre sus cabezas (observad un meteorito de cien toneladas sobre una esquina, ¿no es lo más bello?).

La vida era de lo más agradable en su dulce villa, pero el César no podía dejarles en paz y ha prendido al druida Panoramix para hacerle confesar la fórmula de su célebre poción, que les convierte a sus paisanos en seres indestructibles. Si consigue descifrar la fórmula de esta poción mágica, podrá dominar la Tierra y convertirse en el dueño del mundo. Pero nuestros dos compañeros no lo entienden así, van a liarla, van a montar la gorda. Les conducirás en el curso de sus múltiples batallas por Europa, Egipto, Grecia y, por último, Roma, donde se encuentra prisionero el druida. Ahora, depende de ti demostrar tu coraje en los combates. Haz honor a tus valerosos antecesores. Desde lo alto del paraíso de los guerreros, ellos te mirarán y tú jugarás.









cuatro cubos sobre una balconada de tierra, al destruirlos conseguirás diversos bonos. Todavía más a la derecha se encuentra un pequeño bosque con romanos que juegan a ser hombres-tronco. Encontrarás una vasija que contiene la llave que te permitirá abrir la puerta para entrar en el nivel siguiente, pero antes es

necesario hacer morder el polvo a un jabalí. Para calmar sus ardores porcinos, sitúate en medio de la pantalla y cuando pase por encima, salta y dale un buen puñetazo. Cuando le hayas golpeado tres veces se transformará en un terrible jabalí asado que os ofrecerá vuestro compañero de fortuna, Obélix.





ROUND 1

ROUND 1/1 : OBELIX





Nada más comenzar esta fase, el grueso de las trenzas tendrá que destruir un enorme muro donde se esconden varios bonos y vidas extras. En seguida te encontrarás un pozo obstruido con piedras, que habrá que despejar de la misma manera que los anteriores. Una vez en el interior, encontrarás un pequeño camino subterráneo. Presta mucha atención, pues cuando caigas en su interior, aterrizarás sobre una plataforma que se hundirá bajo tus pies (cuando veas la panza de Obélix, comprenderás la razón).

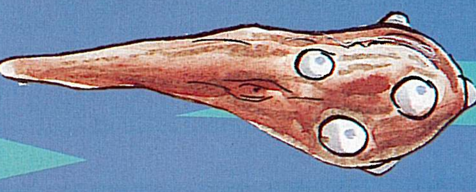
Dirígete hacia la derecha, pero, cuidado, bajo las piedras se encuentran los.. los... los romanos. Ellos están por todos lados. El camino hacia la salida se encuentra hacia arriba, por el primer pozo. Sin embargo, la ruta es muy difícil. Más lejos, a la derecha, destruye el muro que hay enfrente y conseguirás los eternos bonos y otras cosas.
Tras este interludio de demolición te encontrarás ante un camino delicado. Primero habrá que romper los bloques de arriba y después destruir los bloques de abajo, para conseguir la vida extra. Después habrá que caminar

ROUND 2

ROUND 2/1 : OBELIX









El protagonista de este nivel es el grueso pelirrojo de las trenzas. Ve a la derecha, salta por encima del agujero, cuando llegues a la plataforma del bosque, desconfía, pues cuando los saltes por encima, se volverán sobre si mismos. Para poder pasar este nivel, procede a realizar pequeños saltos sucesivos (de acuerdo, decir pequeños cuando se habla de Obélix, es como rizar el rizo, pero porque no!). Rompe la vasija que te encuentras en el camino, contiene los preciosos menhires. Seguidamente, introdúcete en el pequeño agujero que se encuentra a tus pies. Aterrizarás sobre bloques que destruirás

para recolectar bonos. Después salta a la izquierda, contra el muro, y he aquí la sorpresa, ya que podrás atravesarlo. Todo al fondo a la izquierda, un resorte te permitirá encontrar la dulce luz de la superficie. Continúa tu camino hacia la derecha y llegarás a un lugar donde se encuentra el agujero, salta sobre la plataforma que está un poco más a la derecha. Después salta directamente a la izquierda y llegarás a un pasaje secreto (ya estaba allí antes de tu llegada).



sobre las plataformas que caen cuando se elevan hacia arriba. La vida de una plataforma es muy dura. Todo el mundo las patea con alegría, sin pensar en ellas. Por esto no te extrañes que se revelen.
Más lejos, llegarás al pozo donde la corriente de agua te devolverá a la superficie. Continúa caminando hacia la derecha, encontrarás un árbol-romano volante. Un puñetazo bien dado a este especimen aéreo y podrás coger la llave de la vasija. Un



pozo más lejos, tomarás una puerta para enfrentarte al terrible Agecanonix. Se defenderá con todos los medios a su alcance. Este monstruo se dividirá en tres clonos iguales que saldrán como diablos furiosos de la caverna. Para vencerle, salta sobre uno de los tres clonos y encomiéndate a los dioses para que aciertes. Si te muestra una pancarta con una cruz, será malo, pero si muestra un círculo rojo, será buena señal. Repite la señal tres veces y se rendirá.

BOSS 1B



Dirígete a la derecha, pero presta atención a las picas y a los romanos volantes que están allí. En esta fase, podrás conseguir piezas de oro. Al fondo déjate caer en el agujero, pero continúa a la derecha. Cuando llegues al pozo de agua, date una zambullida como si fueras una ballena. En el elemento acuoso, toma el muro de debajo a la derecha. Sigue adelante. Encontrarás una

sala secreta y descubrirás una jarra, que una vez rota, te dará una figura llena de bonos. Simpático, ¿no?
Tras este interludio de cosechar bonos, sal de dicha sala y vuelve a zambullirte en el agua, por la derecha. Destruye los muros para encontrar la puerta y afrontar la recta final. En esta recta final te encontrarás con una pálida copia de nuestro obeso nacional; para defenderle, salta tres veces y en seguida, él volverá a las enaguas de su querida mamá. Ten cuidado, porque cuando él salta, la tierra retumba. Tendrás que brindarle tu ayuda, ya que una nube de abejas tratará de picarle con sus dardos.

BOSS 2



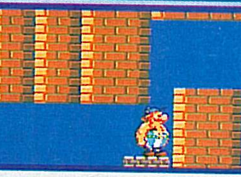
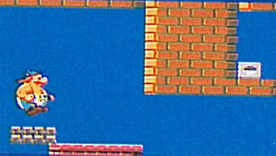


ROUND 2
ROUND 2/2 : OBELIX







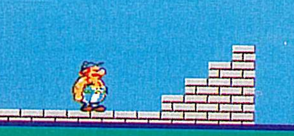

Presta atención, pues este nivel no es fijo como los anteriores. No hay gran cosa que decir, sólo hay que tener reflejos.

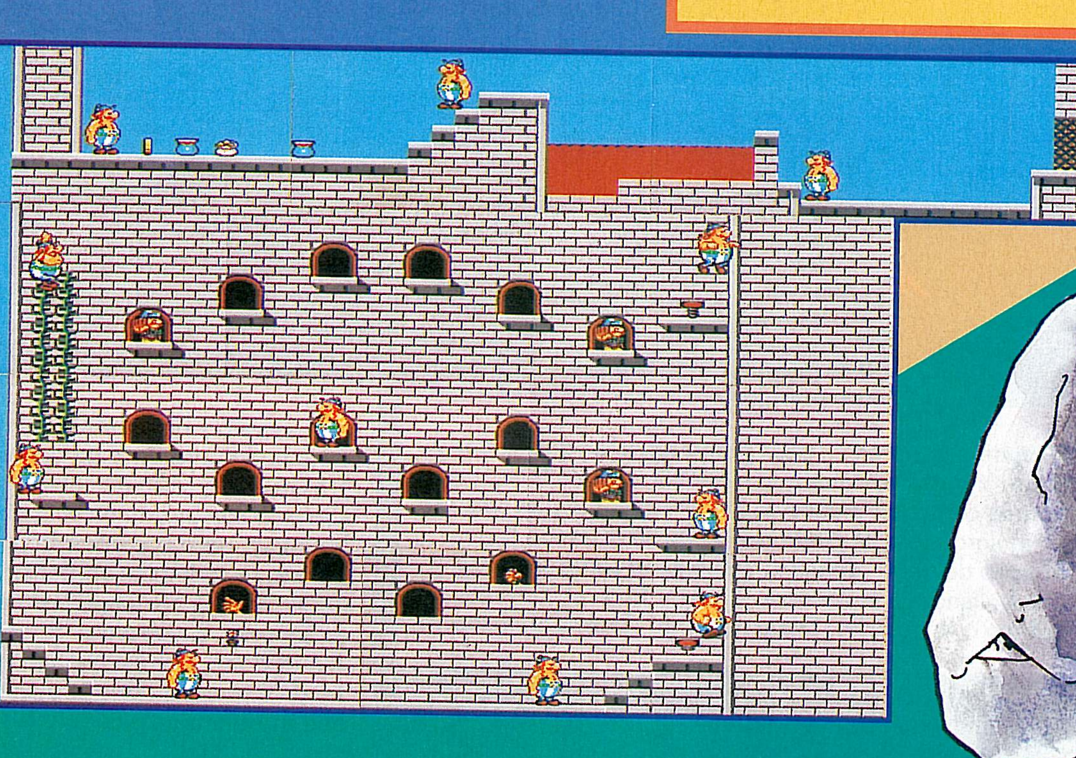
ROUND 2
ROUND 2/3 : OBELIX



Siempre lo mismo. Comienza al pie de lo que se llamará más tarde los Buildings en la Galia. Ten cuidado, desde las ventanas manos poco amistosas arrojarán ollas de flores sobre la cabeza. Ve al extremo derecho de la









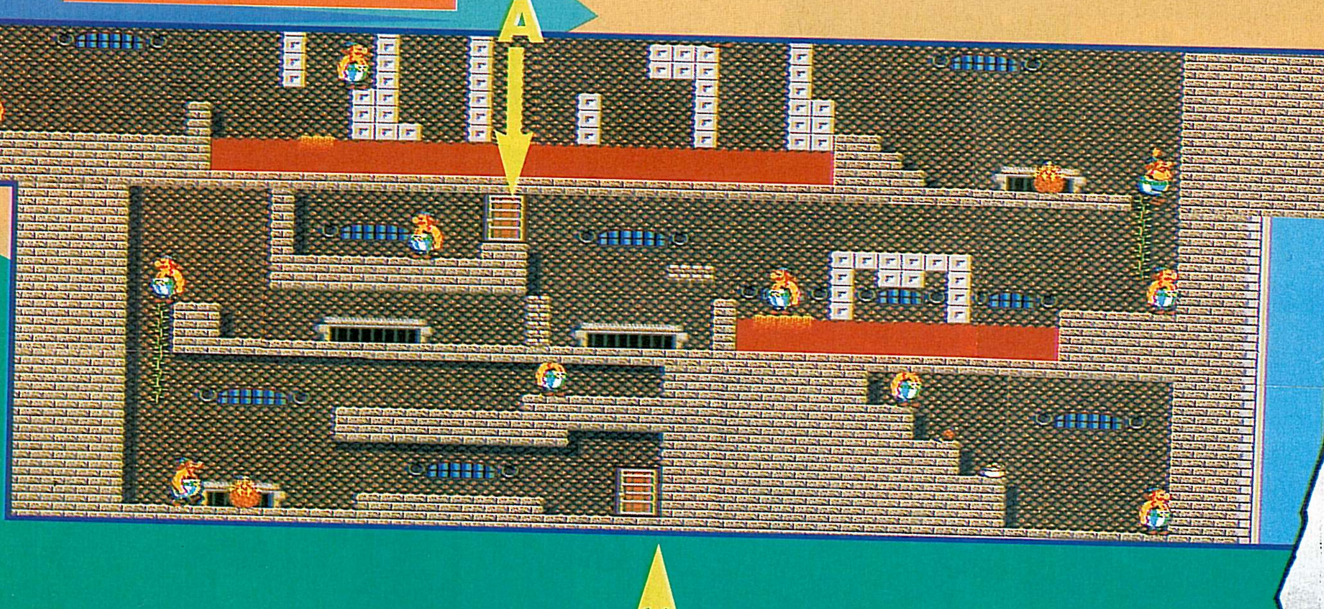




pantalla, toma impulso y coge el resorte que se encuentra allí. Seguirán lanzándote cosas desde lo alto, pero esta vez no serán flores sino romanos que intentan matarte desde lo alto del inmueble. En el extremo de la izquierda, trepa por la hiedra. Una vez efectuada la ascensión, encontrarás otra vez romanos (en Italia es normal), que

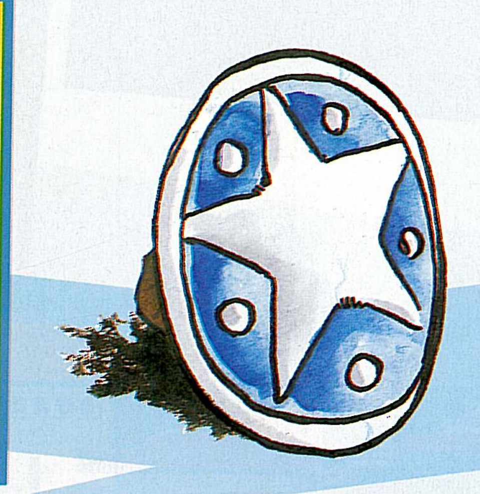


tratarán de haceros caer.
Verás en el ángulo derecho del muro, si no estás defenestrado, un resorte que permitirá impulsarte como un Sphinx despliega sus alas. En lo alto de la pantalla, rompe el muro de la derecha para tomar la poción de lava, después vuelve a la izquierda, atraviesa la mar de lava. Utiliza la poción que formará



pequeñas islas sobre la superficie de la roca en fusión. Pasado este percance, encontrarás una vasija que contiene una decena de opciones. Vuelve a hacer el camino a la inversa y utiliza el mismo procedimiento para pasar el mar de lava con la poción. A lo largo de todo el recorrido procede de la misma manera, ayudándote de la liana para descender, sin olvidar saltar para no conocer el fin de tus días.
Entonces encontrarás un pasaje. Para pasarlo, tienes dos posibilidades:

a) Toma la puerta de arriba y te encontrarás bajo el agua.



A

B

ROUND 3

ROUND 3/1 : ASTERIX

ROUND 3-1

ROUND III

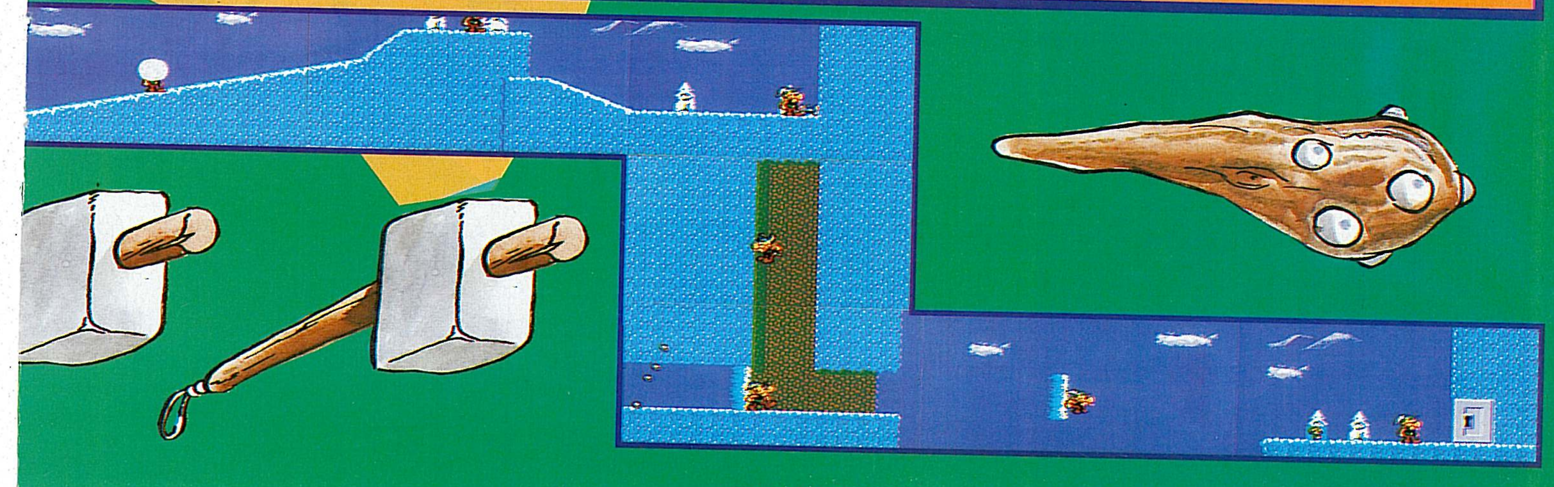
Asterix

Avanza siempre a la izquierda, pero presta atención a los dos pasajes con burbujas punzantes que borrarán la ruta. Entre este círculo para el menos puntiagudo hay siempre un espacio para retroceder. Una vez hayas llegado al fondo a la derecha, sal por el agujero que te conducirá a la superficie. Después ve a la derecha, destruye los muros que obstaculicen el camino y toma la puerta. Detrás te encontrarás al aire libre y verás una plataforma entre dos muros, salta atléticamente sobre ella y te elevará hacia el cielo. Verás un muro a la derecha y en lo alto de éste, salta inmediatamente a la derecha. Caerás sobre un pequeño promontorio donde se encuentra, debajo de los bloques, la jarra que contiene la llave para el nivel siguiente. La puerta de salida es fácil de encontrar.

b) Salta sobre la plataforma que se balancea, te permitirá pasar por debajo del muro. Más a la derecha verás una hiedra por la que descenderás para pasar al piso de abajo. Encuentra la puerta que te llevará a una zona de bonos. Subido en las nubes, llegarás donde se encuentra una jarra volante (¿por qué tienen que ser jarras, no pueden ser platillos o bandejas?) que te suministrará bonos. Durante este tiempo, César, como si se tratase de Júpiter, te lanzará relámpagos. Trata de evitarlos. Esta etapa dura cerca de veinte segundo, después tendrás que llegar, como en la anterior opción, a la misma etapa acuática, saldrás y tomarás la misma plataforma que conduce a la puerta de salida.



Por una vez cómo lo iba a saber el pequeño del mostacho.
Como de costumbre, ve hacia la derecha. Deberás saltar por un camino de escaleras, después irás a otro pasaje con balcón. La jarra que te encuentres contiene bombas explosivas. Deberás subir y nuevamente descender por el mismo tipo de camino. Al salir, encontrarás debajo bloques de hielo, destrúyelos para obtener diversos objetos. Continúa



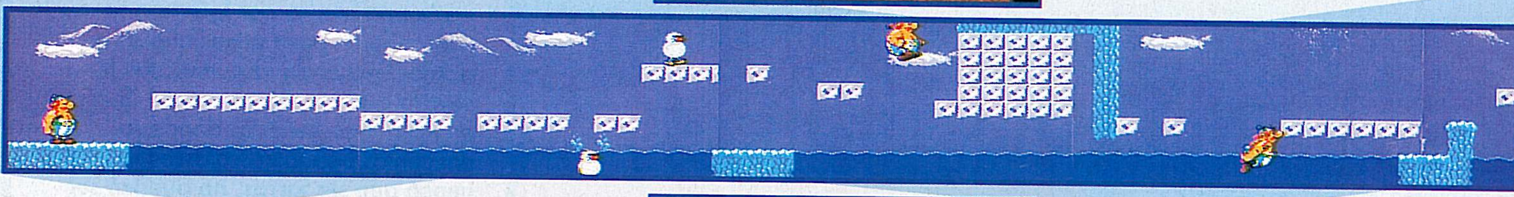
por esta ruta, poniendo mucha atención, pues las bolas de nieve, como si se trataran de furiosas avalanchas, te arrollarán y rebotarán encima. Si por desgracia te da alguna en plena nariz, se invertirán los comandos (si quieres ir a la derecha, irás a la izquierda, y viceversa). Más lejos, verás, en el extremo de la pantalla, una vida extra. Atención, toma impulso y salta a partir del abeto blanco que se encuentra en medio de la pantalla. Una vez tomada la vida, vuelve sobre ti mismo algunos pasos a la izquierda y caerás en un inmenso agujero. Una vez finalizada la caída, espera tres segundos y una corriente de agua te elevará hacia un barranco.

Tras este viaje acuático, aterrizarás casi automáticamente sobre la jarra que contiene la llave que te permitirá pasar al nivel siguiente.

ROUND 3

ROUND 3/2 : OBELIX



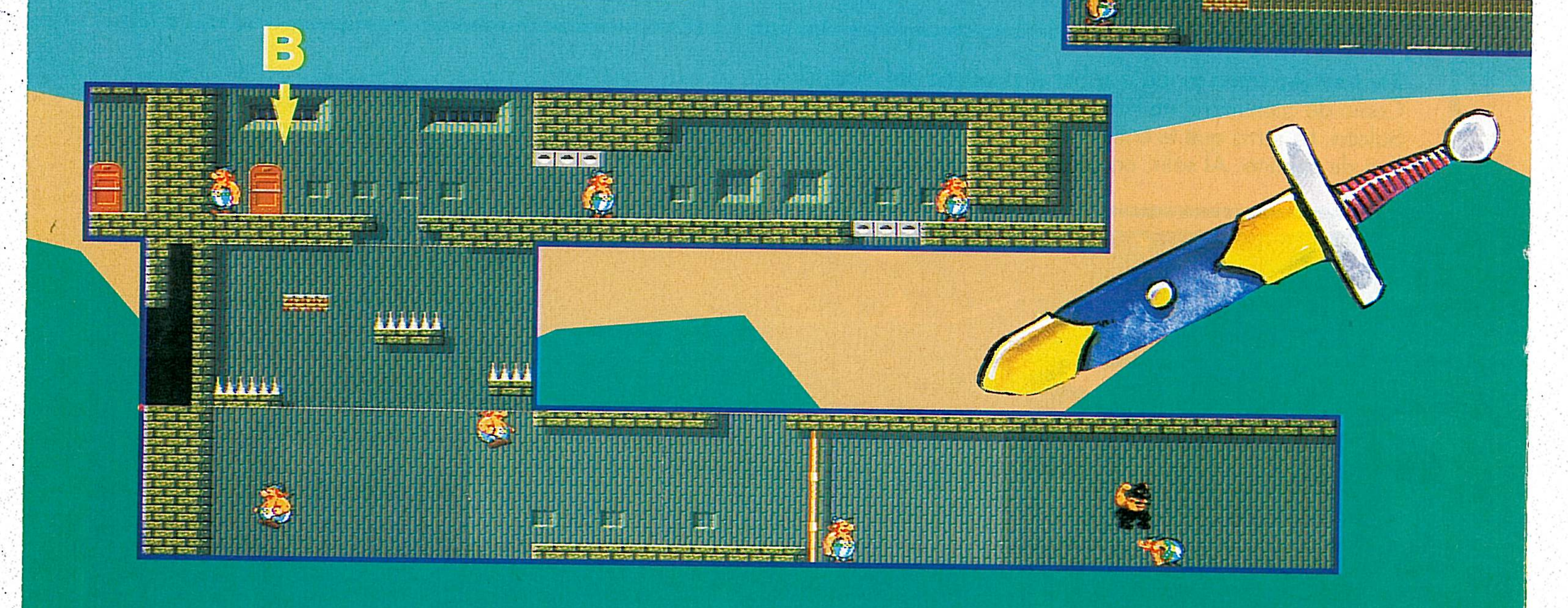


ROUND 3

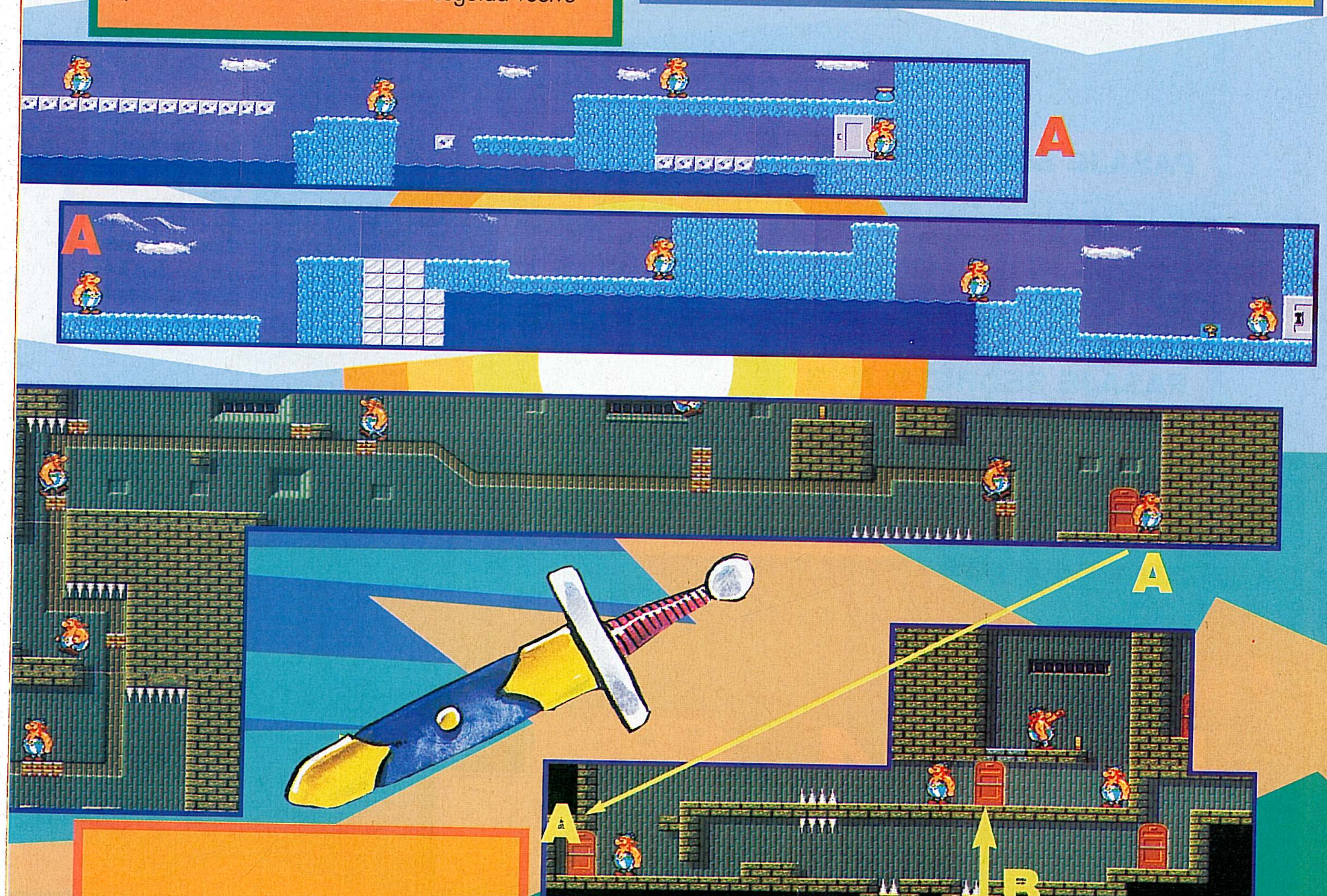
ROUND 3/3 : OBELIX



Se retoma al grueso camionero para este nivel. Vas a tener que poner en práctica tus reflejos para permanecer vivo en este fase. Salta sobre la plataforma. Esta se divide en dos partes, una con un cubo a la izquierda y otra con un cubo a la derecha. Posiciónate sobre el cubo de la derecha. Cuando hagas un salto de pantalla, salta directamente a la derecha y así evitarás las picas que se encuentran encima de las cabezas, después la plataforma continuará su ruta siguiendo siempre el camino claro trazado en el muro. Cuando suba, vuelve a saltar hacia arriba. Se producirá un cambio de pantalla, sigue saltando, pero esta vez hacia la derecha para



Yo siempre había soñado con conducir pesos pesados, Obélix me ha permitido cumplir mis sueños.
Dirígete al puente de hielo, colócate en el extremo y salta sobre la concentración de hielo impartiendo grandes puñetazos a diestro y siniestro. Redúcelo a pequeños cubos. Cuando hayas acabado el acto de vandalismo, salta al agua. Está fría, pero Obélix no lo siente. Un poco más lejos, rompe los bloques que se encuentran encima. Sal del agua y sigue por la derecha hasta el extremo de la pantalla. Toma el camino de arriba donde encontrarás una jarra que contiene un saco de oro. En seguida vuelve al primer agujero de agua a la izquierda, tírate y nada hasta el borde de la pantalla a la derecha. Destruye los bloques de arriba y pasa por la puerta.
Llegarás a otro pasadizo y continuarás hacia la derecha, saltando por encima del agujero. Continua a la derecha y verás una vasija rellena de bombas de fuego. Vuelve a la izquierda y verás un muro de hielo plantado en el suelo. Tira contra él una bomba de fuego y el bonito muro se evaporará en un instante. Entra en el agujero que tengas más lejos. Encontrarás una vasija con la eterna llave que permitirá abrir ¿A que no sabes qué? Siiiii, una puerta. Si yo no lo hubiera dicho, supongo que la hubieras encontrado solo.



evitar las eternas picas. Salta sobre el bloque fijo verde que se encuentra en la parte inferior a la derecha, después trepa hasta la plataforma que se está convirtiendo en dos bloques verticales. Sube sobre el bloque superior (flexiona las piernas, después date impulso para poder subir sobre dicho bloque con un salto algo más corto). Ella chocará casi automáticamente sobre una losa verde, salta en ese momento sobre el bloque inferior que, un poco más lejos, se transformará en tres bloques, salta sobre el más alto. Los dos primeros bloques chocarán contra él, pero lo que se encuentra abajo continuará su curso. Cuando pases por debajo del muro, tírate por el pequeño agujero que se encuentra a la derecha, una vez sobre él, baja rápidamente para no chocar con el muro superior. Después salta en seguida a la derecha para salir por la puerta.

ROUND 4
ROUND 4/1 : OBELIX



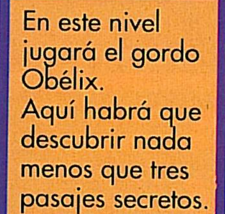




PASAJE SECRETO N° 2

Volver al punto B

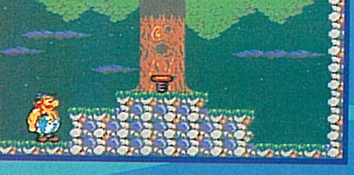




En este nivel jugará el gordo Obélix. Aquí habrá que descubrir nada menos que tres pasajes secretos.

PASAJE SECRETO N° 3

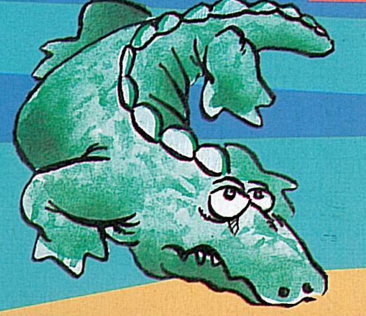


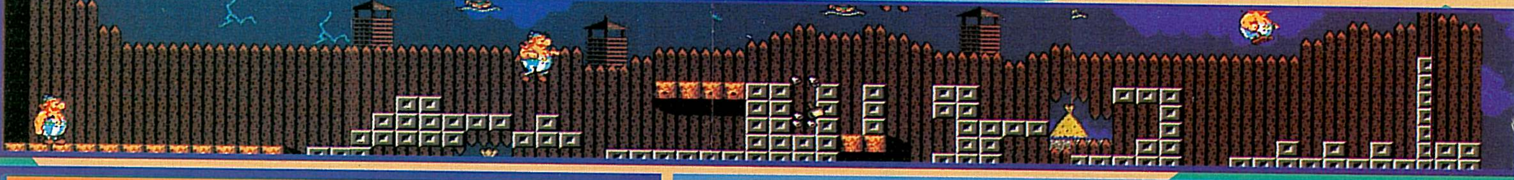


Volve

ROUND 4
ROUND 4/2 : OBELIX







El protagonista es el grueso de la barba. Estás en el campo mejor defendido de la armada romana, incluso los elementos están en contra tuya, ya que los relámpagos desgarran el cielo. Entre los romanos volantes y los pequeños seres que se balancean a voluntad del viento, es fácil que puedas caer en el vacío. Corre lo más deprisa que puedas hacia la derecha, evitando al romano sobre su alfombra (se cree un fakir de la India). Sobre todo no saltes sobre el romano para matarle, pues primero, no podrás alcanzarle y, segundo, caerás y destruirás los bloques que se encuentran en tu camino. Al llegar al primer cañón salta con los dos pies juntos. Un ruido atronador te elevará y te llevará a otro cañón. Repite la operación y te encontrarás con otro de estos objetos contundentes, pero esta vez será vertical. Enciende la mecha. Efectuarás el despegue y cambiarás de pantalla para descubrir una vasija que contiene la llave. Déjala caer en el agujero por el que has llegado, salta por encima del enano volante y su hoja de parra y un poco más lejos encontrarás la puerta para entrar en la fase siguiente.

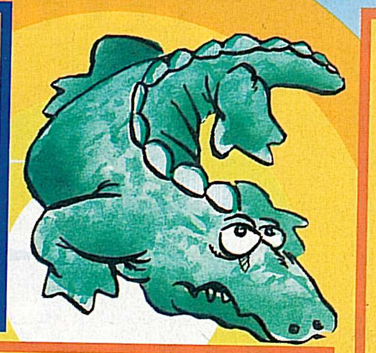
PASAJE SECRETO N° 1

Volver al punto A





Camina con paso ligero a la derecha, salta sobre los tres escalones y atraviesa las arenas movedizas (una pequeña astucia para no ser tragado por la tierra, es hacer pequeños saltos sobre el lugar para no perderse en el arenoso limbo del olvido). El caldero que te encuentras no contiene la poción mágica, así que no lo



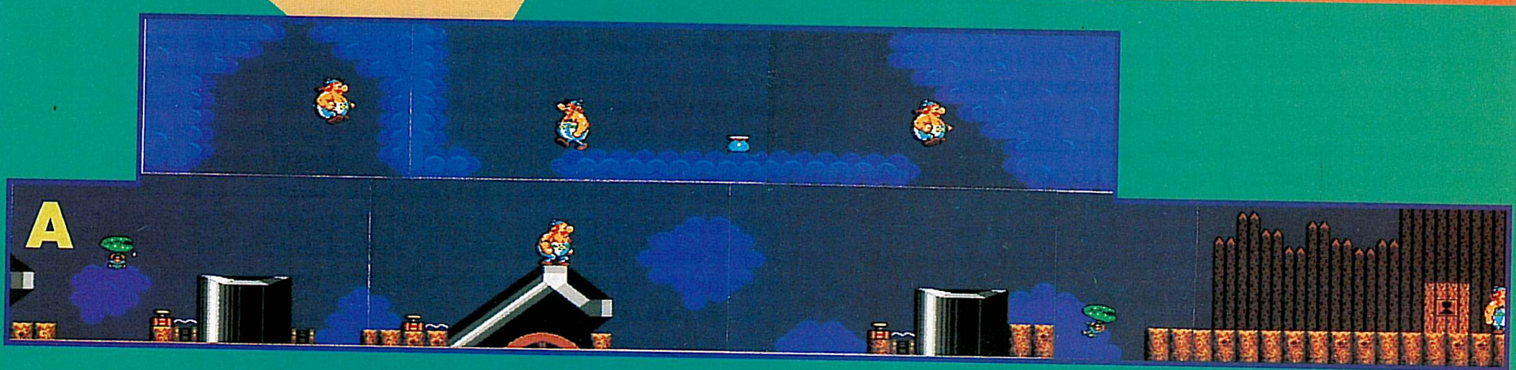
B

r al punto B

cojas. Verás un Teton que lanzará serpientes venenosas. Cuidado.
Continúa tu camino de arena, destruyendo a tu paso todos los bloques que te encuentres sobre tu cabeza y hallarás varias opciones. Más lejos verás otro caldero azul claro. Este representa el paso al primer pasaje secreto. Dirígete hacia la derecha, entra en el primer agujero, sal de allí y déjate engullir en las arenas. Verás, un poco más abajo a la derecha, una vasija que contiene una llave para la puerta del fin del nivel. Vuelve a la superficie. Salta al agujero donde se encuentra un caiman que tiene en su boca una tabla que cuando la toques se romperá en dos. No tendrás que esperar mucho, cuando un poco más lejos, verás un segundo caiman que trata de hacer lo mismo que su congénere. Evita la trampa y sal por la puerta para volver al nivel principal.
Ya en el nivel principal, salta sobre la plataforma que hará contrapeso para levantar la otra cara

del muro y te permitirá pasar. Una vez dentro, déjate tragar por la tierra. Aquí es necesario correr mucho para no ser aplastado por los desniveles del terreno. Cuando llegues al muro, destrúyelo y conviértelo en microscópicas motas de polvo. Salta sobre la plataforma, que como siempre te dará paso hacia la salida. Desembocarás en una marmita (cuando Obélix era pequeño cayó en una marmita y ahora vuelve a las andadas), entra en la de color azul y pasarás al segundo pasaje secreto.
No hay gran cosa que decir de este pasaje, excepto que hay que evitar los cocodrilos y los caimanes.
Sal de este nivel y aporrea la marmita de forma que la posiciones más a la derecha. Efectuada la operación, toma impulso y salta sobre el muro que hay enfrente. Después vuelve a entrar en la negrura de la marmita y saldrás a otra zona. Salta sobre la salida debajo del árbol y te encontrarás en las nubes.
Como en niveles precedentes, una vasija lanzará las opciones a la figura y César te lanzará sus relámpagos.
Vuelve a salir de este nivel. En el ángulo derecho de la pantalla, toma la puerta y entrarás en la fase 4/2.

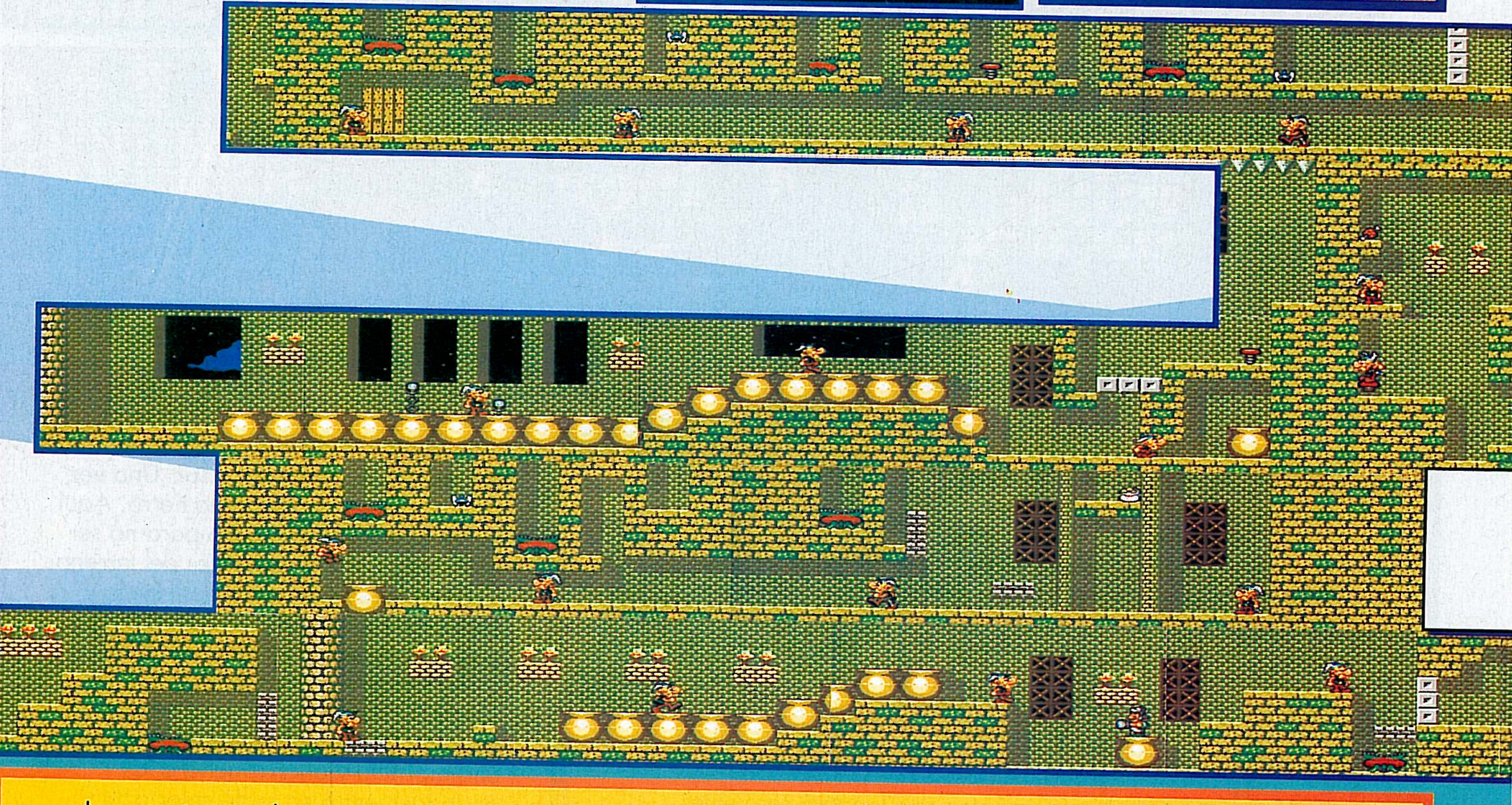




ROUND 4
ROUND 4/3 : ASTERIX



En este nivel el protagonista será el pequeño rubio. No se puede explicar todo en detalle, pues vista la talla de la bestia, el mes próximo estará allí todavía. Sigue mis



mucha atención en el romano escondido en una de ellas. Consigue llegar al extremo del muro donde se encuentra una planta y una plataforma que sube de abajo a arriba. Lanza la poción sobre ella de forma que cuando ella suba y descienda, la poción explote y destruya el muro. Realizada esta operación, algunas pantallas a la derecha, salta sobre el resorte para ir al ángulo de arriba a la izquierda de la pantalla y utiliza un nuevo resorte que te hará desembocar en una marmita. Dirígete, en seguida, a la izquierda, toma todos los resortes que encuentres en tu ascensión. Al llegar a lo alto de la pantalla, encontrarás un túnel a la derecha que te conducirá a una puerta donde tendrás que enfrentarte con un gran enemigo. A este enemigo le podrás vencer asestándole unos buenos puñetazos. El te atacará saltando de

ROUND 5
ROUND 5/1 : OBELIX

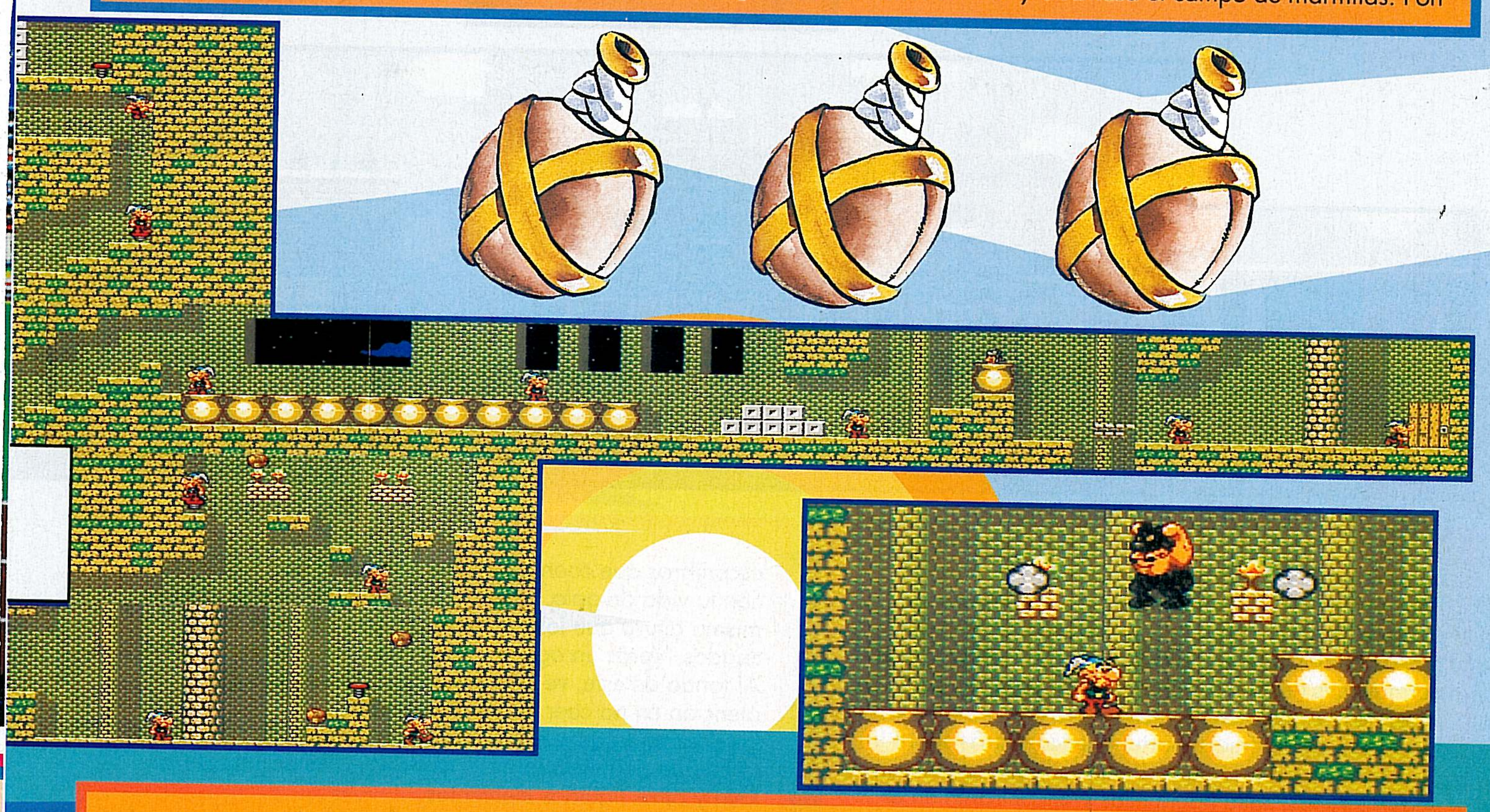




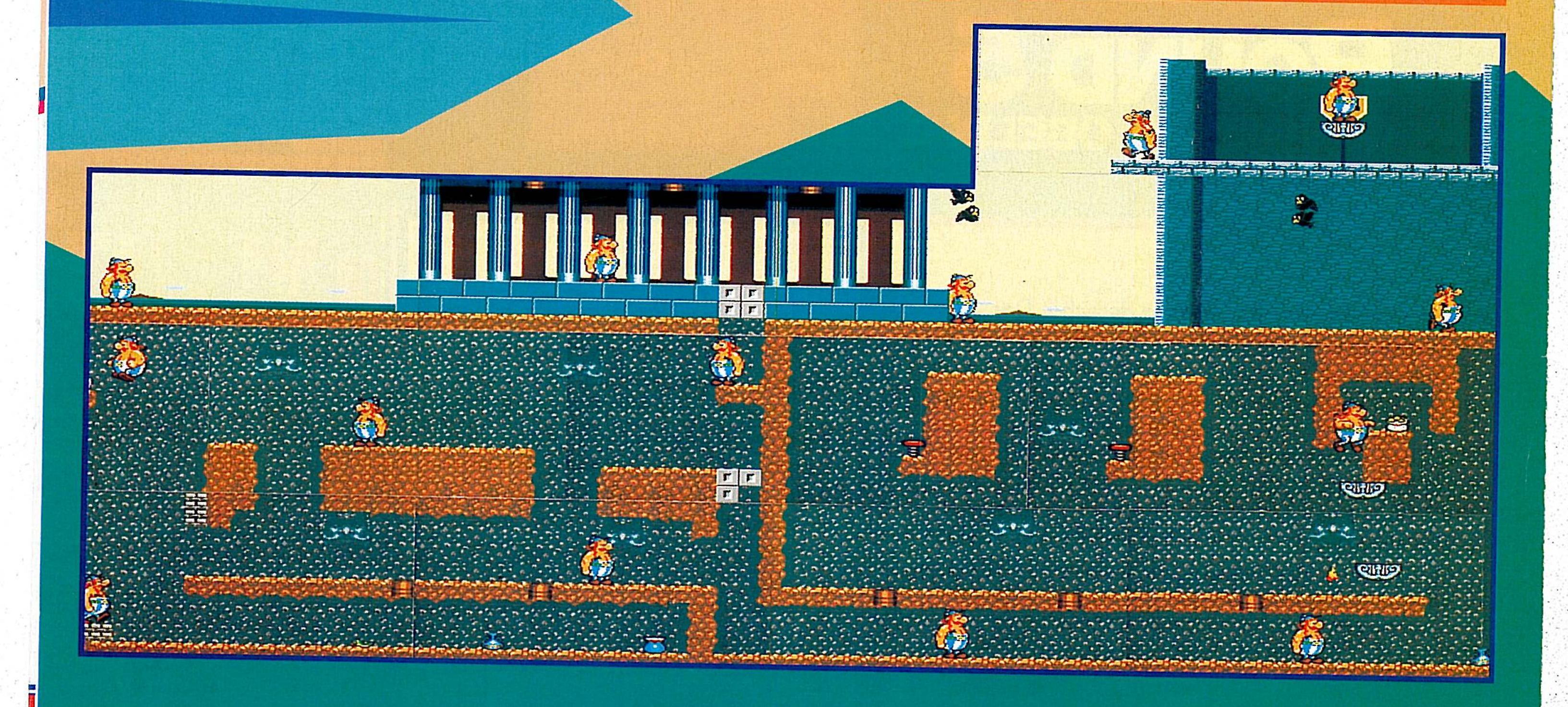
Con Obélix bailarás el sirtaki.
Pasa bajo el Parthenón, presta atención a las serpientes que caen del techo, destruye los bloques que se encuentran un poco más lejos a tus pies y llegarás a las cavernas. Aquí, no hay grandes peligros, pero desconfía de las estatuas que están incrustadas en los muros. A tu paso te lanzarán bolas de fuego incandescentes. Dirígete completamente a la izquierda, evitando los dos primeros agujeros, si no quedarás bloqueado y no podrás coger la llave para pasar de nivel. En el tercer agujero toma impulso y coge la vida situada sobre una pequeña cornisa a la izquierda. Después, introdúcete en el túnel que está a la derecha, y recoge la poción revitalizante. También deberás coger la codiciada llave que se encuentra en la vasija del fondo. Efectuadas las compras, sal del túnel y salta sobre la plataforma para salir de ahí. Caminando siempre hacia la derecha,

presta atención a las estatuas y las serpientes que te encuentres. En el ángulo derecho del muro, puedes coger una poción que permitirá subir tu cuadro de energía. Ahora llegas a un pasaje delicado. Tomátelo con mucha calma. Trepa por el escudo. Una vez arriba avanza sin parar (si por desgracia te caes, no te inquietes, volverías a tu lugar original y podrías comenzar el viaje aéreo sin problemas). Una vez en el escudo, pasarás por debajo de las dos estatuas que te lanzarán llamas. Cuando el escudo pase por debajo de los dos bloques, salta sobre el resorte y caerás al otro lado del muro, sobre el escudo. Repite dos veces esta operación para proseguir. Llegarás a un camino donde es necesario saltar un pequeño boquete y volver a subir sobre el escudo que continuará su curso. Después ascederá verticalmente, lo que te permitirá llegar al nivel siguiente a través de una puerta gigante.

instrucciones al pie de la letra.
Atraviesa las vasijas y déjate caer donde se encuentra la vida extra, es decir, la sexta. Sal de ahí. Una vez en el extremo de la pantalla, deja caer la marmita y te encontrarás en el piso de abajo (observad que si la dejas caer, jamás estará arriba). Toma el camino de la izquierda, coge el saco de oro de arriba y salta sobre la plataforma que te permitirá acceder bajo el muro. En el extremo de la pantalla deja caer de nuevo el caldero. En el ángulo izquierdo, detrás de la planta, se encuentra tu poción explosiva. Después de cogerla ve hacia la derecha y atraviesa el campo de marmitas. Pon

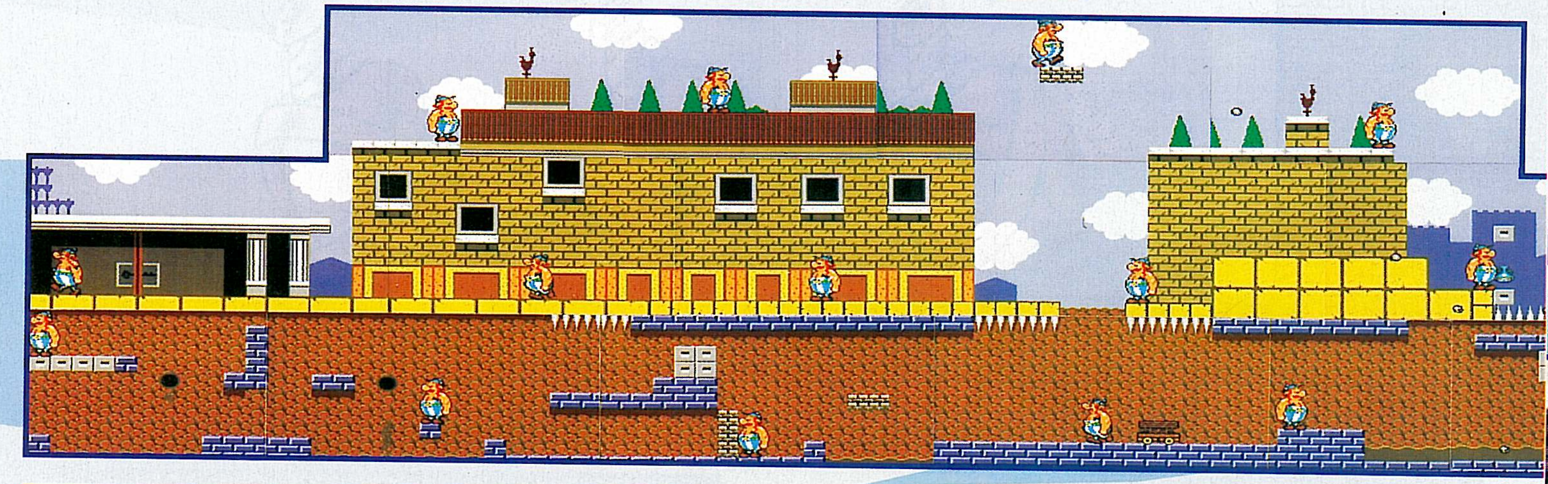


izquierda a derecha. Si te anticipas a sus golpes, él no podrá hacerte ningún daño y podrás hacerle morder el polvo. Una vez destruido, te dará energía y la llave para la puerta del nivel siguiente. Sal de su caverna y vuelve por el mismo camino que has entrado. Destruye los muros que obstaculizan el paso y conseguirás bonos, pero desconfía del romano que se encuentra en la marmita. Como siempre deberás ayudarte de una plataforma móvil para hacer explotar un muro inaccesible. Efectuada esta operación, no tendrás más que atravesar el corto espacio que te conducirá a la puerta del nivel siguiente.



ROUND 5
ROUND 5/2 : OBELIX

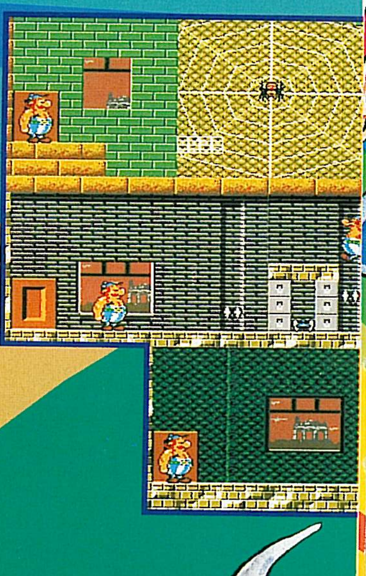




En este nivel se jugará con el gordo de las trenzas. Para comenzar, deberás atravesar, con ayuda de pompas de jabón gigantes, un espacio repleto de puntas afiladas. Pero, cuidado. Ten en cuenta que si permaneces mucho tiempo sobre las pompas de jabón, éstas explotarán. ¡Buena suerte!
Efectuada esta primera parte, te encontrarás sobre un camino sin salida. Dirígete hacia la izquierda. Verás unas ventanas, salta hacia ellas y encontrarás en el techo bonos y una vida extra. Ten cuidado con los escombros que caen de arriba, pues si te dan acabarán con tu vida de galo. Cuando te encuentres abajo, a la misma altura que los balcones, podrás acceder a los tejados. Verás un agujero en el suelo, déjate caer dentro. Al fondo de éste, ve a la izquierda, poniendo mucha atención en no caer en las alcantarillas.
En el extremo de esta pantalla, encontrarás una poción de lava, que permitirá formar pequeñas islas encima de la lava y otros líquidos elementos.
Vuelve en seguida a tu punto de llegada y toma esta vez la

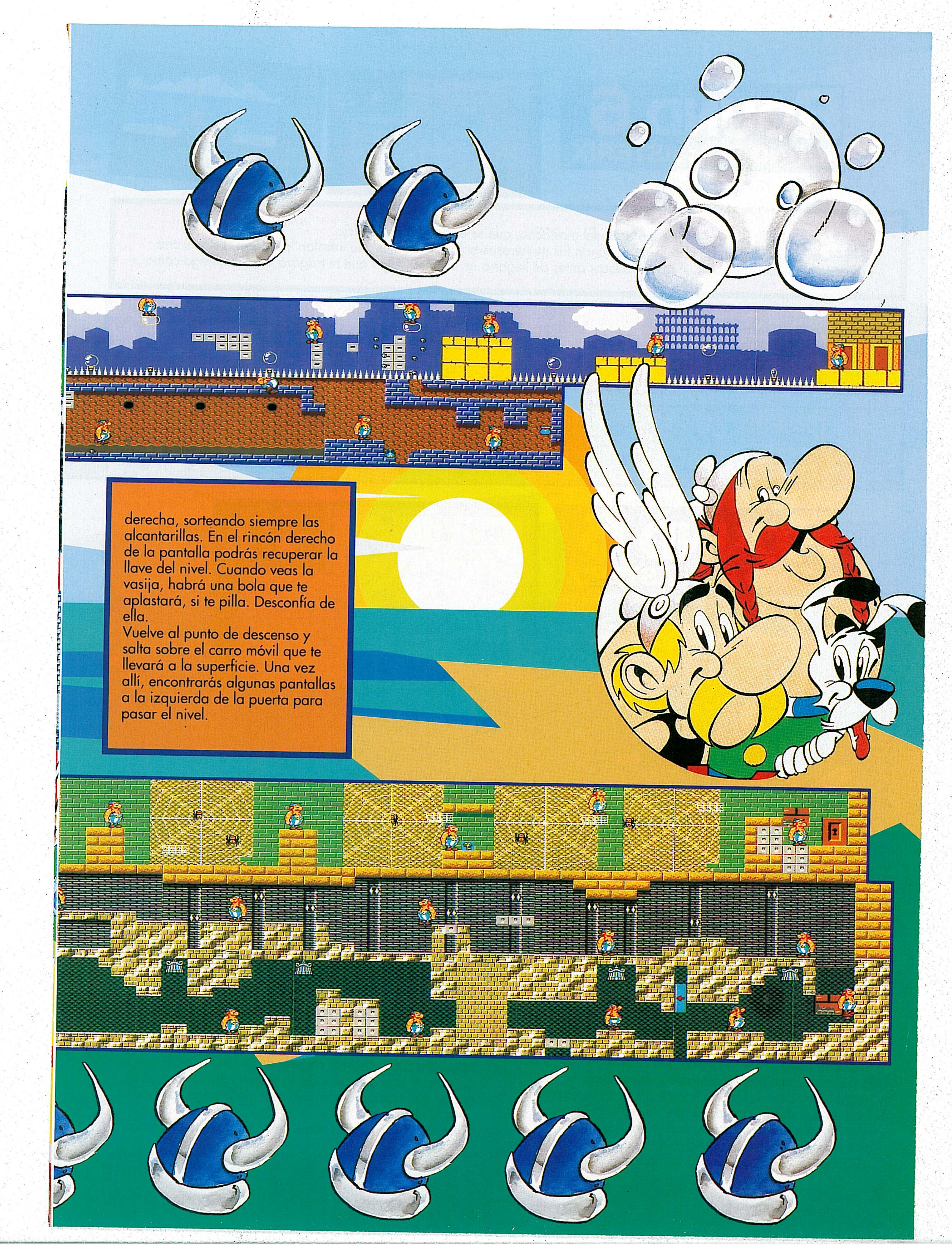


ROUND 5
ROUND 5/3 : OBELIX



Comienza la andadura por la derecha. Dos grandes masas caerán del techo para aplastarte. Un poco después será el agujero de un muro que sube y baja quien trate de aplastarte. Más tarde pasarás bajo otra gran masa y quedarás bloqueado por dos muros azules marcados por una flecha. Para que ellos se corran, colócate bajo la prensa y cuando caiga encima la masa, el choque que se producirá permitirá que pases sin dificultad. Entonces podrás coger el resorte, poniendo atención a la gran masa que seguirá en su empeño por aplastarte.
Ya en el piso superior, vete a la izquierda. Pon mucha atención en las puntas que suben y bajan a lo largo del muro. Ve al extremo de la pantalla y abre la puerta que se encuentra allí. Te introducirás en una sala donde las arañas son las dueñas y señoras. Salta sobre la plataforma que te llevará alrededor de su tela. Toma la llave que se encuentra bajo un pequeño balcón. Luego continúa tu camino y ve a la puerta de los niveles superiores.




derecha, sorteando siempre las alcantarillas. En el rincón derecho de la pantalla podrás recuperar la llave del nivel. Cuando veas la vasija, habrá una bola que te aplastará, si te pilla. Desconfía de ella.
Vuelve al punto de descenso y salta sobre el carro móvil que te llevará a la superficie. Una vez allí, encontrarás algunas pantallas a la izquierda de la puerta para pasar el nivel.

ROUND 6
ROUND 6/1 : ASTERIX





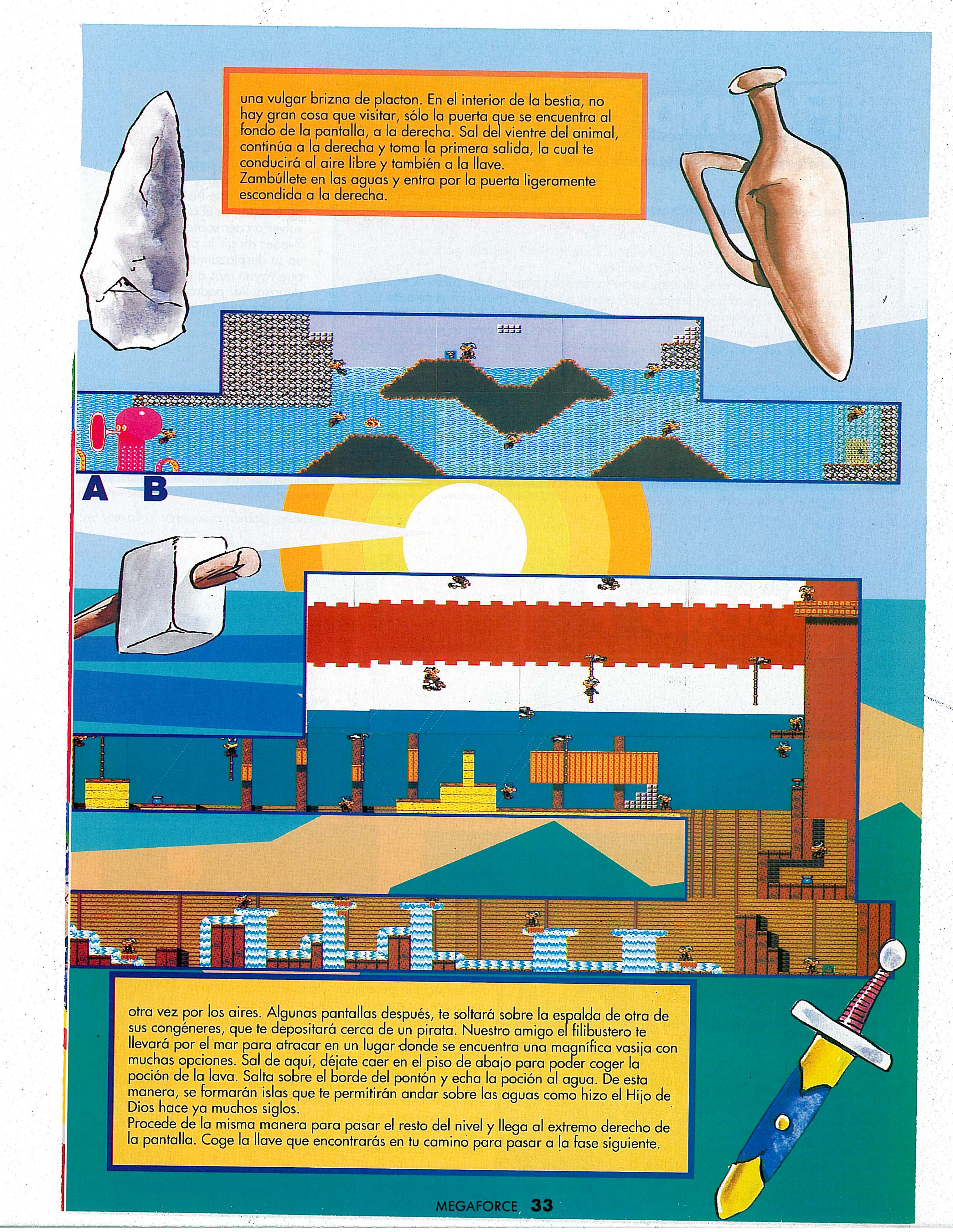
Pequeño viaje bajo el mar con nuestro galo del mostacho, que se encuentra de servicio. Comienzas esta aventura bajo el agua, evitando las numerosas bolas punzantes que infestan los mares. Esto es una salida de minilaberinto que deberás atravesar antes de llegar a un enorme pulpo que te tragará a su estómago como

A

B

ROUND 6
ROUND 6/2 : ASTERIX

A la mar en el barco pirata con Astérix.
Nada y sube por el ancla, que se elevará con tu contacto. Salta sobre la cuerda que cuelga del cuello de la gaviota (tranquilo, la gaviota no tiene ninguna intención de suicidarse). Te llevará a una zona donde tendrás que soltarte de la cuerda. Allí se encuentran unos piratas que te atacarán con sus remos.
Nuevamente, vuelve a agarrarte de la cuerda volante. Atravesarás varios agujeros y tendrás que esquivar trozos de madera, que si te tocan caerás al vacío.
Un poco más lejos, deberás soltarte para saltar un muro. Trepa sobre el grueso madero que hay allí y con un soberbio salto vuelve a cogerte de la cuerda para que la gaviota te suelte encima de un resorte. Si eres capaz de pasar este tramo de una sola vez, me quito el sombrero ante tu destreza.
Cuando hayas cogido el resorte, otra gaviota te llevará



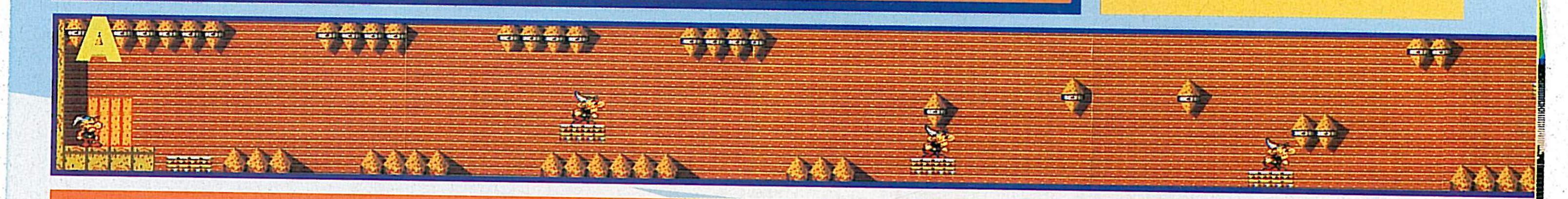
una vulgar brizna de placton. En el interior de la bestia, no hay gran cosa que visitar, sólo la puerta que se encuentra al fondo de la pantalla, a la derecha. Sal del vientre del animal, continúa a la derecha y toma la primera salida, la cual te conducirá al aire libre y también a la llave.
Zambúllete en las aguas y entra por la puerta ligeramente escondida a la derecha.

otra vez por los aires. Algunas pantallas después, te soltará sobre la espalda de otra de sus congéneres, que te depositará cerca de un pirata. Nuestro amigo el filibustero te llevará por el mar para atracar en un lugar donde se encuentra una magnífica vasija con muchas opciones. Sal de aquí, déjate caer en el piso de abajo para poder coger la poción de la lava. Salta sobre el borde del pontón y echa la poción al agua. De esta manera, se formarán islas que te permitirán andar sobre las aguas como hizo el Hijo de Dios hace ya muchos siglos.
Procede de la misma manera para pasar el resto del nivel y llega al extremo derecho de la pantalla. Coge la llave que encontrarás en tu camino para pasar a la fase siguiente.

ROUND 6
ROUND 6/3 : ASTERIX



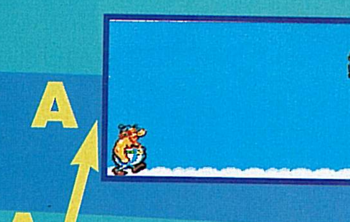
Esta es la fase más dura de toda la aventura. Es muy difícil pasarla, pero no imposible. Ten cuidado y pon mucha atención.
Desde que comienza el nivel, dirígete hacia la derecha pues la lava sube. Salta sobre los escalones de madera para llegar a un resorte que debes coger. En el piso de arriba, corre a la izquierda, salta sobre las plataformas. No cojas la vida que se encuentra bajo el puente inferior, es una trampa, pero toma el camino de arriba y coge el resorte. Tendrás que saltar sobre plataformas que van de derecha a izquierda, pero que se hunden, durante un corto instante bajo la lava y después vuelven a surgir. Aprovecha este instante para saltar en el aire y volver a caer sobre ellas. Puedes dirigir la plataforma en su desplazamiento para que vayan más o menos deprisa. Así podrás pasar esta etapa sin mayores dificultades.

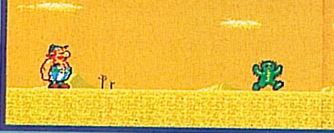


A los tres cuartos de pantalla, podrás recuperar la llave y un

ROUND 7
ROUND 7/1 : OBELIX

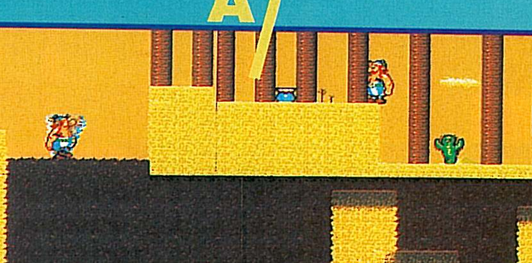












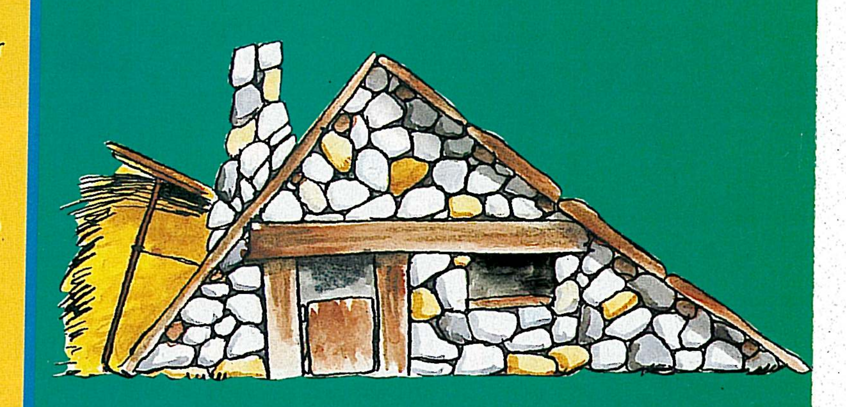


Desiertos, dunas y serpientes son los elementos más característicos de esta fase.
Parte hacia la derecha hasta que un torbellino te eleve por los aires hasta llegar a una gruta, donde deberás coger los menhirs que allí se encuentran y matar al gnomo que juega con las antorchas frente a ti.
Pasa por debajo de las picas y salta sobre el muro. Pero cuidado con las partes verdes que son muy resbaladizas. Continúa tu camino hasta un resorte que se encuentra hundido en el muro. Este te abrirá un pasaje secreto, donde podrás coger varias opciones. Sal y salta sobre el

poco más lejos tomar la puerta para salir de este nivel maldito.

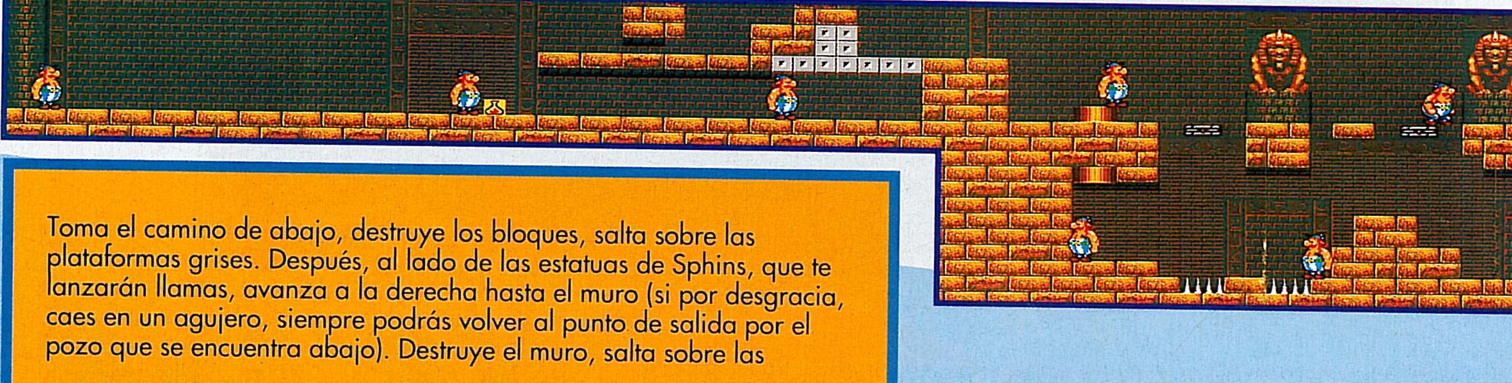


resorte. Ya en la superficie, da un puñetazo en el muro. Surgirá una corriente de agua y aparecerá un cactus por el que treparás para pasar a la izquierda. Llegarás a un pequeño bloque suspendido, desde donde podrás saltar a un muro que era inaccesible hasta ahora. Continúa siempre a la izquierda y encontrarás la llave. Al lado de esta llave hay un tronco, salta sobre él y te elevarás a una zona donde podrás recuperar bonos. Y para que no resulte tan sencillo, aquí estará César con sus rayos destructores.
Al final de esta etapa, toma la puerta que te conducirá al pasaje del gran cactus. Toma la llave y abre la puerta que se encuentra un poco más lejos.



ROUND 7
ROUND 7/2 : OBELIX





Toma el camino de abajo, destruye los bloques, salta sobre las plataformas grises. Después, al lado de las estatuas de Sphins, que te lanzarán llamas, avanza a la derecha hasta el muro (si por desgracia, caes en un agujero, siempre podrás volver al punto de salida por el pozo que se encuentra abajo). Destruye el muro, salta sobre las

ROUND 7
ROUND 7/3 : OBELIX



En este nivel nos acompañará el gordo pelirrojo.
Dirígete hacia la derecha.

A

A

C

B

C

D

plataformas y evita los romanos que se encuentran en los sarcófagos. Una vez atravesado este tramo, continúa a la derecha y verás dos pozos, introdúcete por el segundo y toma la segunda vasija que contiene la llave. En el techo, verás bloques que deberás romper y más tarde salir por la puerta del fondo que te conducirá a la siguiente fase.



Presta atención a las arenas movedizas y entra en la gran pirámide. En el interior, entra a través del muro. Verás caer las plataformas desde arriba. Son tres y es preciso calcular bien su velocidad. Salta sobre ellas para poder ir al otro lado de la pantalla. Tras saltar otras dos plataformas, llegarás a un muro horizontal, donde dos bolas punzantes se balancearán de derecha a izquierda. Pasa por debajo de ellas, destruye el muro, colócate en el medio y ve al otro lado de la pantalla.
En la siguiente pantalla, tendrás que saltar tres plataformas para poder salir. No olvides destruir los bloques que la rodean.

Por el pasaje siguiente, mira bien, pues al principio parece muy duro. Ve al extremo de la pantalla dejando el anzuelo de los puentes que se encuentran alrededor de los balcones de ladrillos. Después pasa por la puerta que hay allí.
Al otro lado de la puerta, un camino muy duro te espera. Dos cubos de piedras estarán enganchados al techo. Cuando comiences a avanzar, uno de los bloques caerá, salta sobre este bloque, y repite la operación con todos los que te encuentres. Si fallas, caerás al vacío. En el otro extremo de la pantalla, verás tres puertas. Toma la del medio (ten cuidado con las otras dos, pues son una trampa) y verás dos vasijas. La primera contiene la llave, la segunda un terrible monstruo. Toma la puerta del final para salir de este nivel.

ROUND 8
ASTERIX



BONUS STAGE

Estamos en el último nivel ¡Uf! Lo que ha costado llegar.
En esta última parte, va a ser Astérix quien se encargue del trabajo. Se trata de una carrera de carros, donde deberás evitar las estacas y a los romanos que tratarán de empalarte. Da tres vueltas al emiciclo y podrás liberar al pobre druida que comienza a languidecer de nostalgia. Quiere volver a su pueblo natal. Si acabas, podrás ver un final verdaderamente superdelirante.

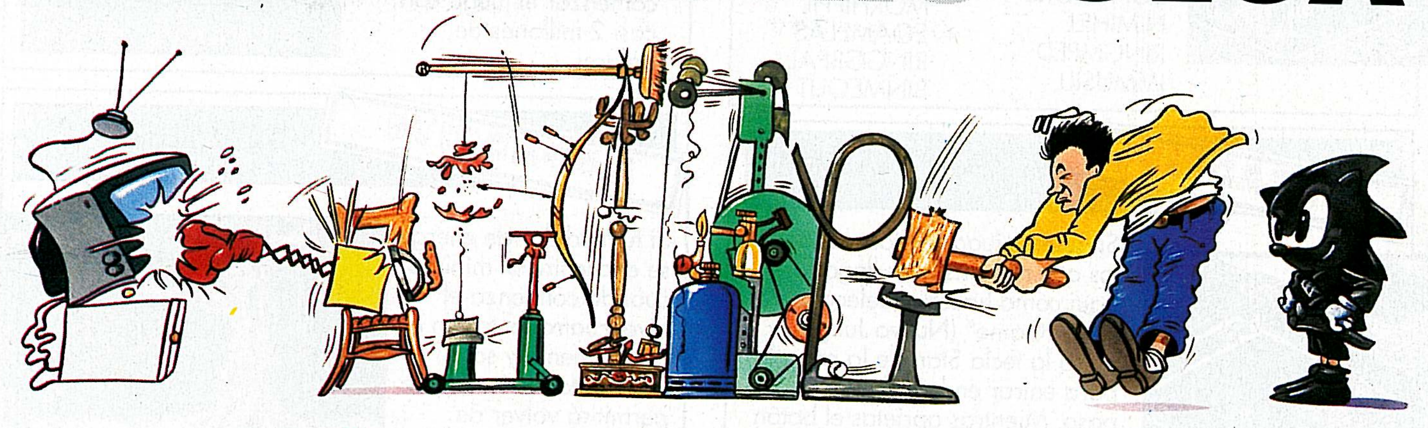


HAPPY END



TU ERES PROTAGONISTA
KID CHAMELEON
EUROCOM
En Kid Chameleon, el personaje central de la historia eres tú mismo.
Un veterano consolero atrapado en una Mega Aventura con 1850 pantallas y más de 100 niveles de dificultad.
Para escapar, deberas cambiar tus vaqueros y la chupa de cuero por mortiferos disfraces: de Caballero andante, Samurai, Tanque, Rinoceronte cabreado o vestido como el Asesino de Viernes 13 , entre otros.
Una colección total de divertidos atuendos que te darán poderes alucinantes para completar tu misión. ¡ No puedes perdértelo !.
Vive una Aventura
SEGA

LOS SECRETOS DEL MAESTRO SEGA



MEGADRIVE

ARCUS ODYSSEY

Estos son los códigos para acceder a todos los niveles del juego:

Acceso al nivel 2:

JEDDA : GAHAAIABRW
ERIN : HAPAAIABB5
DIANA : GIUBAIAAJM
BEAD : FAYAAIABBG

Acceso al nivel 3:

JEDDA: GIHNAIAFCQ
ERIN : HDPOBIAGOW
DIANA : GLROBIAGC5
BEAD : FD4JFIAHKC

Acceso al nivel 4:

JEDDA : GNHFETIJDJ
ERIN : HGPGFUIJLO
DIANA : GNRGCVMKTV
BEAD : YK3FEQIIDI

Acceso al nivel 5:

JEDDA : IIHDAQIPMC
ERIN : HGPFEYIN2V
DIANA : IMWFAQIOMX
BEAD : YK3FAQIMEM

Acceso al nivel 6:

JEDDA : IJHDEYIRVU
ERIN : J2PFAYIQFO
DIANA : ILWFBYIS3E
BEAD : IY3FAYIR3X

Acceso al nivel 7:

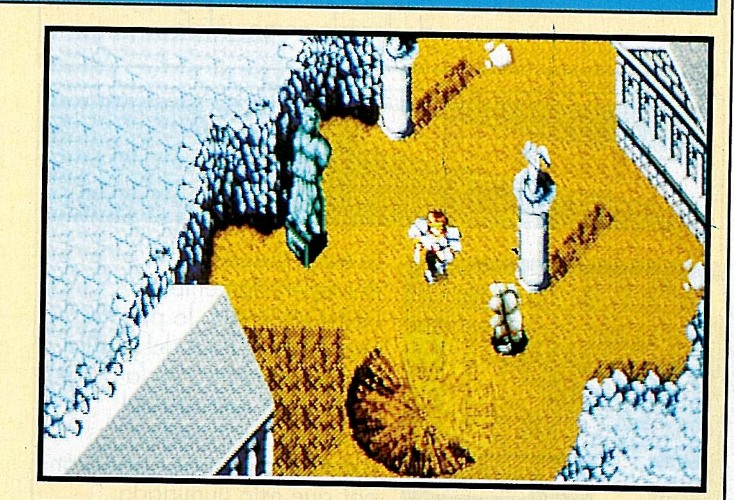
JEDDA : KIDAAYIUOP
ERIN : K1PAAYIWOO
DIANA : KJVBAYIW4D
BEAD : KY3AAYIV4Z

Acceso al nivel 8:

JEDDA : KKDFCYI0X3
ERIN : KMPFAYIYHJ
DIANA : KKVBF0IYPQ
BEAD : K03EF0IY5L

Para derribar a Casomaira:

Ella te realizará dos preguntas, responde siempre que no. Después, ella te atacará. No dejes de golpearla, manteniendo las distancias entre los dos. Ella desaparecerá para reaparecer.
Continúa. Ella se transformará en dragón. En este punto, no hay táctica a seguir.
Una vez eliminada serás transportado por el espacio para abatir al monstruo de las tinieblas. Realiza la misma operación que la vez anterior, salvo si te tienes que abastecer de energía con frecuencia. No permanezcas más tiempo que el necesario para observar el final sublime del juego.





MASTER SYSTEM — POPULOUS



Aquí hay algunos códigos:

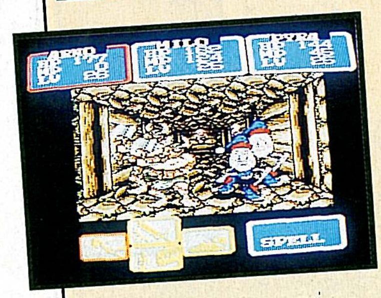
TIMUSLUG
CALDIEHILL
EOAOZORD
NIMIHILL
RINGMPED
IMMUSILL
SHADTED
SADWILLOW
QAZITORY
HAMHIPOLD
SCOWILDOR
BURMPAL
MORHIPPIL
EOAMELAS
RINGGBPAL
BINMEOUT

MEGADRIVE — POPULOUS



Si quieres jugar en los mundos a los que no consigues llegar, he aquí cómo hacerlo. Selecciona "New Game" (Nuevo Juego) y pulsa la tecla Start de la consola, para entrar en la palabra de paso. Mientras aprietas el botón B verás desfilar las letras, así como aparecer un conjunto de cifras. Sólo se puede seleccionar la cifra correspondiente al mundo que deseas jugar, y declararlo como válido.

MEGADRIVE — SHINING IN THE DARKNESS



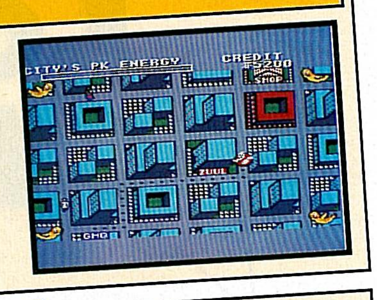
Si estás buscando desesperadamente el DEMON WALL, lo puedes encontrar al final del pasillo que se encuentra en la parte norte de la entrada del laberinto. La pared en cuestión la podrás identificar por que está iluminada. Utiliza la órbita de la verdad y combate el Grimwall.

MASTER SYSTEM — ALEX KID IN MIRACLE WORLD



Cuando las palabras Game Over aparezcan sobre la pantalla, empuja sobre HAUT en la dirección del suelo y presiona sobre el botón DEUX ocho veces. Este te permitirá continuar, pero solamente si tienes 400 dólares o más.

MASTER SYSTEM — GHOSTBUSTERS



Número de cuentas secreto:

AA 1173468723 Este número te permitirá comenzar el juego con casi 2 millones de dólares.

MEGADRIVE — SPIDERMAN



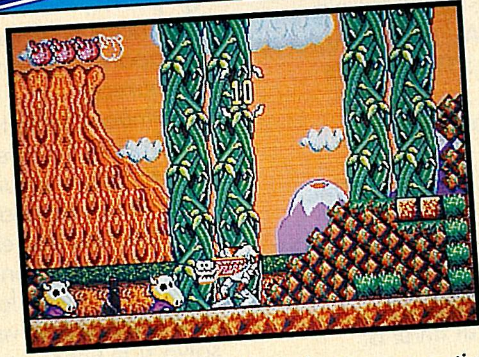
Si tu medidor de energía se encuentra al mínimo cuando comienza el nivel cuatro, entra en el apartamento y sal inmediatamente. Esto te permitirá volver de nuevo al principio del nivel cuatro. Así, podrás encontrar un Power-Up (Aumentador de Potencia) en el árbol. Realiza esta operación tantas veces como quieras.

MEGADRIVE — ALTERED BEAST

Nivel 1: Las cabezas sin fin

Espera a la izquierda de la criatura y tira hacia arriba de tal forma que las cabezas no se toquen. Después lánzale una flecha. Regresa hacia atrás y realiza otra vez la misma operación. Hay un lugar escondido a la derecha, en el que puedes esperar, y las cabezas no te tocarán. Te harán falta 25 o 30 golpes para derribarlo.

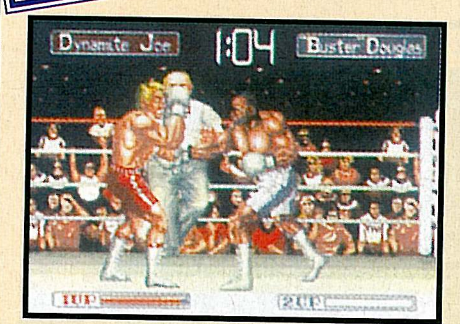
MEGADRIVE — DECAP ATTACK

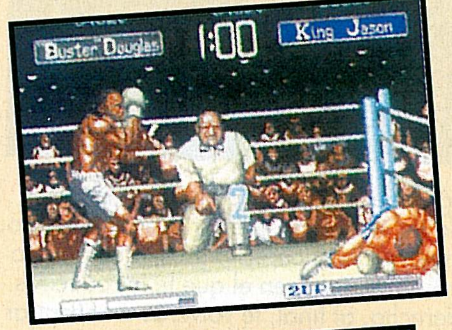


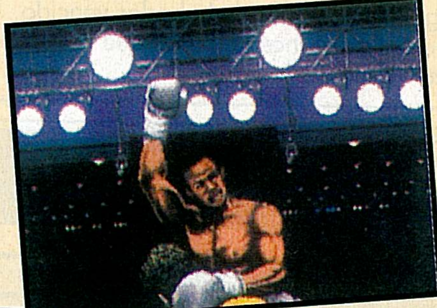
Para rehacer tu nivel de vida, sólo tienes que tirarte verticalmente sobre una barra flexible, la cual se plegará de arriba abajo, y verás que aumenta tu marcador de la vida.

MEGADRIVE

BUSTER DOUGLAS BOXING







FUERTES PUÑETAZOS:

Los puñetazos que siguen son difíciles de realizar, pero si los das contundentemente mandarás a tus enemigos al suelo (excepto en el modo "hard", que tendrás que dar más golpes para derrotar a los enemigos).

1. Presiona todos los botones al mismo tiempo
2. Presiona sobre la dirección abajo y sobre todos los botones.
3. Presiona sobre la dirección y sobre todos los botones.

IRON HEAD

Es muy fácil derrotar a IRON HEAD al igual que KNOCK OUT. Trata de pegarle fuertes puñetazos cuando te sea posible. Si consigues mandarle contra las cuerdas de un puñetazo, continúa dándole repetidamente ya que no puede defenderse.

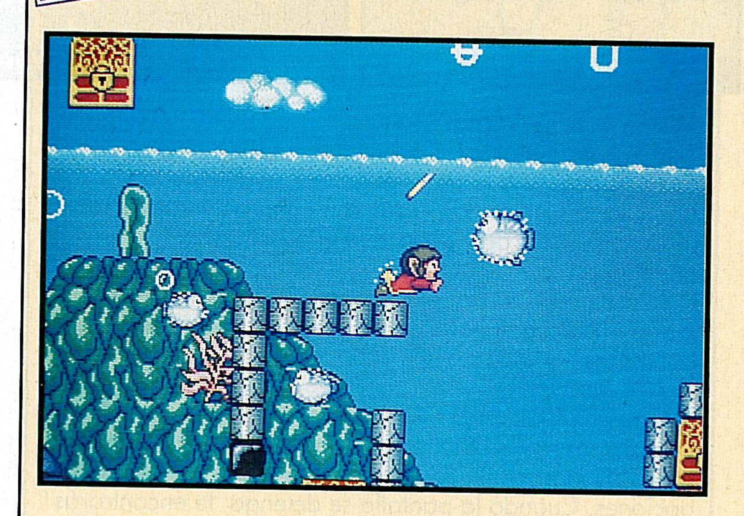
En general éste es un buen método. Puede que él te toque, pero serán rasguños sin importancia. Además, tu respuesta será mucho más terrible.

CONSEJOS GENERALES

Para enviar a tu adversario contra las cuerdas, puedes lanzarte sobre él y darle golpes por todos lados. La mayoría de los adversarios prefieren ir rápidamente hacia las cuerdas. Cuando tengas a tu adversario contra las cuerdas, dale con el puño fuertemente. Si le aciertas, con uno o dos puñetazos (en modo "Easy" o "normal") le tendrás noqueado.



ALEX KIDD : ENCHANTED CASTLE



Nota sobre el juego:

El test de sonido (Sound Test) contiene dos tipos de melodía con fines diferentes (A y B) pero con un solo objetivo las dos canciones.

Nivel 1: Rookie Town

Deberás coger, al menos, una capa, dos brazaletes y la pata del mago. Esto te ayudará más tarde en el juego. Además, si quieres que el juego se haga más fácil, empieza con un brazalete.

Nivel Oculto:

Te encontrarás en el nivel oculto, justo después de la palmera, con tres cofres que deberás romper saltando hacia arriba y abajo, para después pasar a través del bloque. Existen dos salidas en este nivel, y las encontrarás saltando y rompiendo los bloques con la cabeza.

Nivel 2: La Pradera

Deberás asegurarte de coger al menos dos Pedicópteros antes de llegar al final de este nivel, que te serán muy útiles a lo largo del juego.

Nivel Oculto:

Encontrarás el nivel oculto después de haber pasado el pájaro que se encuentra preso en la jaula. Salta al interior del globo con forma de pirámide, y encontrarás la entrada. La salida de esta fase la encontrarás siempre en el lado derecho y en la parte superior de la pantalla.

MASTER SYSTEM

GOLVELLIUS



Al final de la gruta, para vencer la serpiente gigante, salta sobre la cornisa más cercana a la serpiente y apuñálala en los ojos, sin interrupción. Recoge las burbujas azules mientras que se desintegra la serpiente. Esto te permitirá entrar en el valle y tener acceso a nuevas pantallas.
En la parte superior derecha de la pantalla, rompe una poción de vida, y en la parte inferior izquierda mata una abeja o una serpiente para hacer aparecer el agujero. Sigue por el corredor, esperando en la mitad superior de la pantalla.
Te encontrarás con un enorme murciélago azul, y después de pasarlo encontrarás a Desba. Para vencerle, apuñálale sin parar cuando él no esté lanzando los copos de nieve.
Después de haber vencido a DESBA, debes ir a la pantalla de la derecha y aparecerá un agujero. Aquí puedes conseguir el primer cristal.
Si te diriges directamente a la pantalla de arriba, desaparecerá la roca que bloquea el sendero.
Atraviesa el puente para llegar al desierto. Cuando llegués al desierto podrás adquirir más biblias y la poción de la vida.
A la izquierda, hay una pantalla con rocas azules en forma de dos diamantes _un diamante más pequeño dentro de uno más grande_ ignora el diamante más grande y ve al fondo del diamante interior. Desde el fondo, escala la roca, dirígete hacia la derecha y cava en la roca sin parar. Aparecerá un agujero, en el que te introducirás. Continúa hacia la derecha, al final, te volverás a encontrar con dos serpientes gigantes. Después de haberlas vencido, te enfrentarás con Saipa. Para vencerle, tienes que apuñalarle mientras esté despistado.

MEGADRIVE

DICK TRACY



PANTALLA 1, ESCENA A: TRACY GETS A LEAD

Hombres verdes: Agáchate, no los puedes tocar.
Hombres azules: Te dan golpes con los puños.
Hombres púrpura: Tiran de cerca o de lejos sobre ti.

PANTALLA 1, ESCENA B: STEVE'S TRAIN YARD

Hombres verdes: Te lanzarán bombas, pero si t'U te abalanzas sobre ellos, justo antes de que las lancen, y te agachas, la bomba no te alcanzará. Súbete encima del tren, éste es el camino más fácil de todos.

PANTALLA 1, ESCENA C: THE WRONG SIDE OF THE TRACKS

En esta fase deberás estar concentrado sobre Itchy. Cada vez que aparezca, lánzate sobre él, y después sobre el resto de hombres de la pantalla.

MEGADRIVE

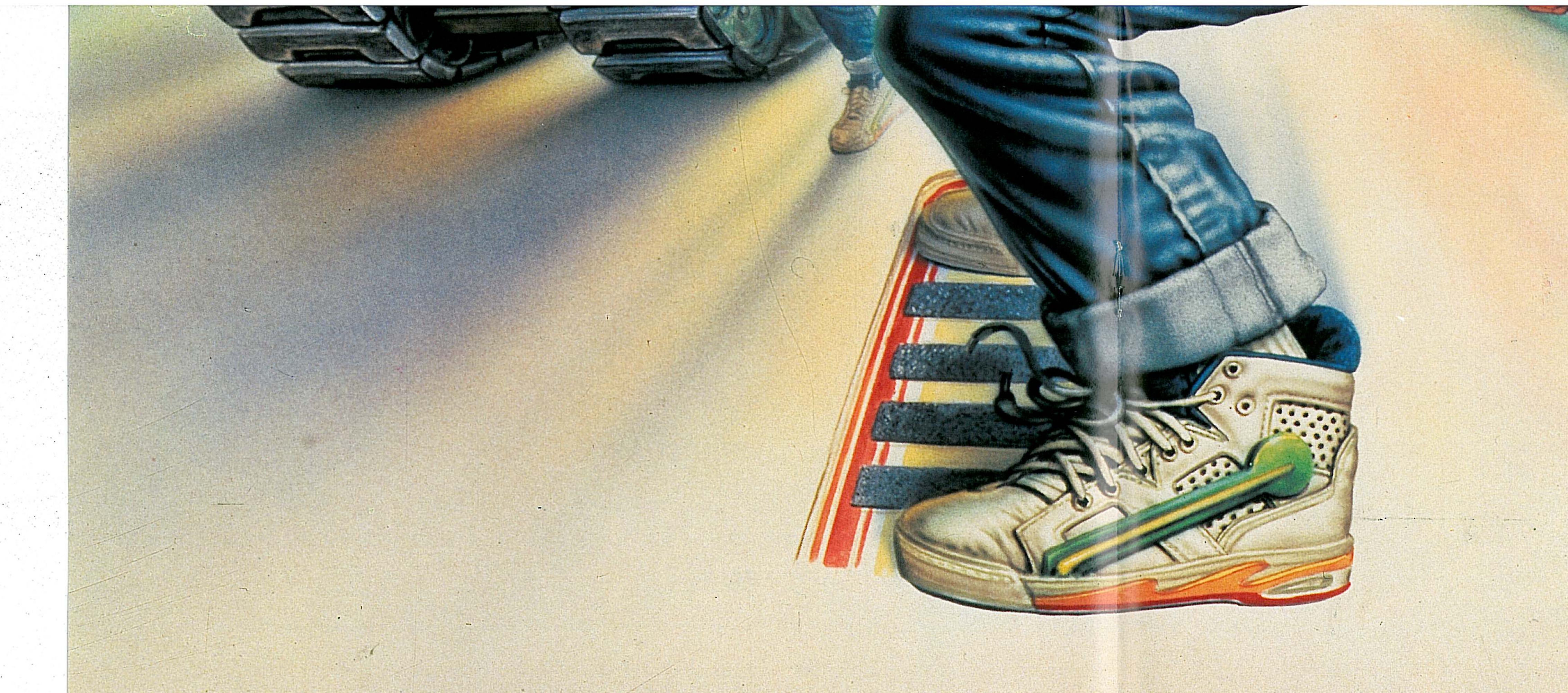
DYNAMITE DUKE





Misión 1: EL AEROPUERTO
Esta fase es muy fácil. Concéntrate en los edificios. Cuando llegues a la parte en la que se detiene la pantalla, dispara a las torres con cañones verdes y sobre todo no pierdas de vista al que está blindado.
Enemigo:
Dispárale cada vez que aparezca. Después utiliza el botón C para golpearle con los pies y esquivar los puñetazos.

Misión 2: LA CIUDAD OCUPADA
Dispara sobre los objetos grises que están en el primer plano de la pantalla para poder hacer uso de las opciones. Cuando la pantalla se detenga, te encontrarás frente a un helicóptero. Muévete de izquierda a derecha disparando al helicóptero y esquivando sus balas. Hay una vida extra en esta fase.
Enemigo:
Comienza disparándole, después cuando aparezca por la parte delantera de la pantalla golpéale con los pies y esquiva sus puñetazos. Cuando dispare sobre ti, agáchate y muévete al mismo tiempo para esquivarle.



SEGA





MEGADRIVE

TOE JAM & EARL

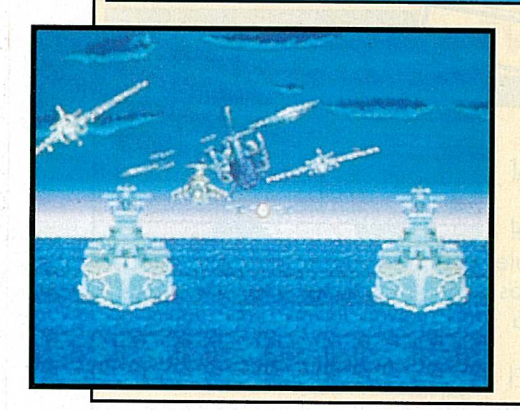




En el primer cuadro, para poder bañarte con lo que tú quieras, coge los ICARUS WINGS y desciende hacia la parte izquierda de la pantalla. Te encontrarás una isla con un hueco. Salta y pasarás al cuadro 0. Tomando una bebida de la caseta ganarás una vida. Si te introduces por un lado de la bañera y avanzas, conseguirás bañarte.

MEGADRIVE

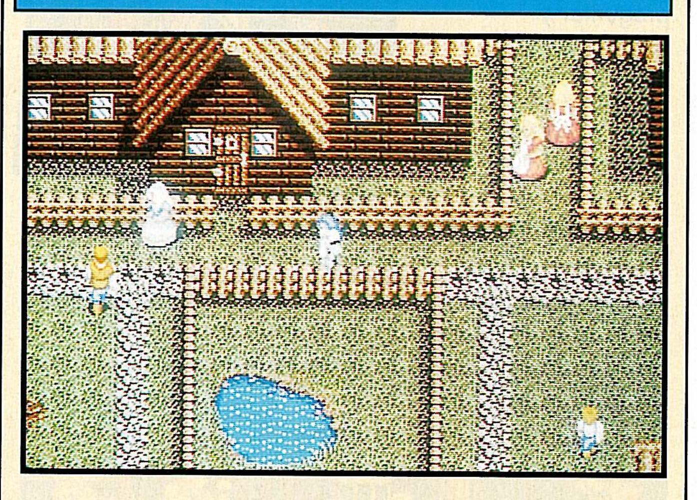
SUPER THUNDER BLADE



Selecciona el juego en el modo "hard", permanece en la esquina superior izquierda o derecha, y no morirá. Esta astucia sólo funciona en las tres primeras.

MEGADRIVE

SWORD OF VERMILLON

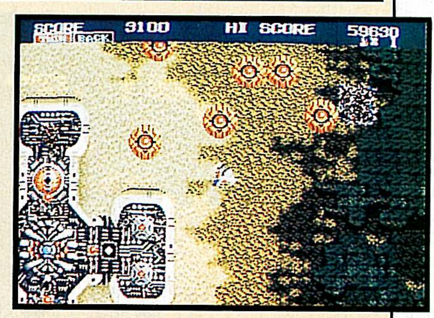


Para acceder al torreón de THULE, tienes que haber conseguido la llave de THULE. Para conseguirla, tienes antes que tener en tu poder el pase para ir a Cartahena. Entra en todos los edificios, y en uno de ellos, verás una persona que te dará la llave de THULE.

MEGADRIVE

THUNDER FORCE II

Nivel 1: El cielo sobre la cabeza





Hay cuatro bases que debes destruir antes de acabar el nivel. Para hallar las bases, localiza la barrera más fina y dispara sobre el objeto que conecta las barreras entre sí. Después de esto, la barrera más fina desaparecerá durante un momento.

MEGADRIVE

ROAD RASH



Para ganar más dinero, es preciso correr varias veces por la misma ruta. Llegando el primero en cada una y haciendo tres veces el mismo recorrido, obtendrás 11.250 dólares en lugar de los 3.750.
Llega al segundo nivel y cómpralos a 1.200 dólares. Esto servirá para el tercer nivel.

MEGADRIVE

QUACK SHOT



En la pirámide, cuando la pared de arriba vaya a aplastar a Donald, salta sobre los bloques para que se hundan: SOL-LUNA-ESTRELLA. Todo se hundirá y el muro volverá a la superficie.

MASTER SYSTEM — CAPTAIN SILVER



Cuando aparezca GAME OVER, es preciso presionar la parte de arriba de la manivela y después sobre el botón 1. Entonces, tú podrás continuar.

MEGADRIVE — FANTASIA



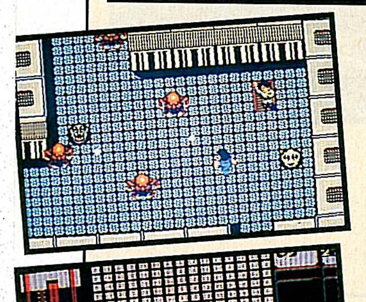
Para encontrar bonos en una sala diferente del palacio del señor; cuando entres por segunda vez, bajo la escalera que está bajo la segunda salida. En la oscuridad de la escalera hay un hada oculta.






MASTER SYSTEM — ALIEN SYNDROME

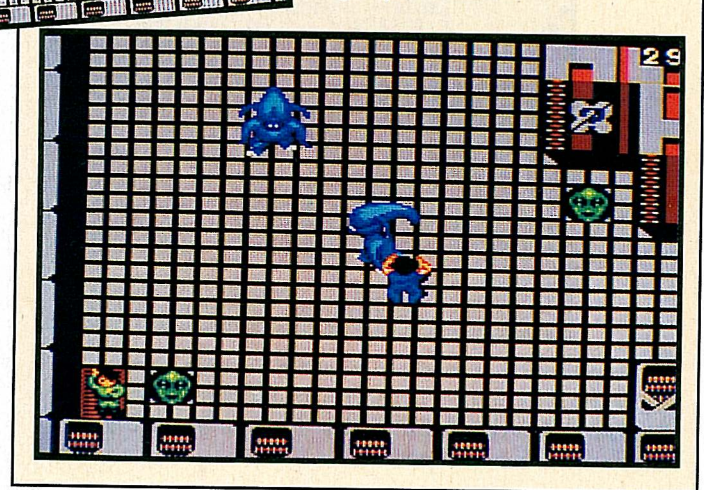




ROUND 1:

CALLIOPE -SQUIME BOSS

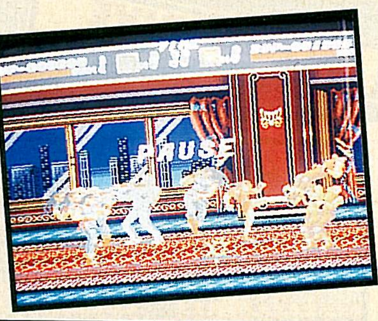
Utilizando la bola de fuego punta a la zona roja debajo de la boca de las criaturas. Acércate hasta donde se encuentra tu enemigo y espera hasta que se coloque en la parte superior derecha de la pantalla. Dispara en diagonal hacia arriba a partir del rincón inferior, evitando las bolas de fuego que te lanza.

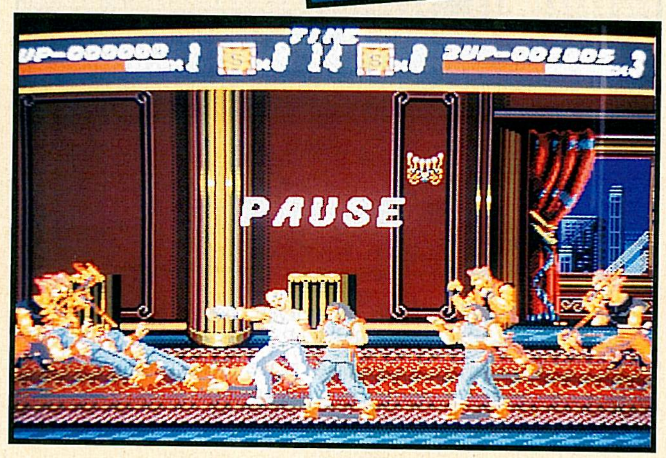


MEGADRIVE — STREETS OF RAGE

Para tener un fin diferente. Métete en el modo de dos jugadores y cuando el último enemigo formule la pregunta, uno de los jugadores responderá afirmativamente y el otro negativamente. El que ha dicho Sí deberá entonces matar a su compañero. Cuando se ha hecho esto, el enemigo te volverá a preguntar y responderás No. Entonces, deberás matarle y en seguida verás el horrible desenlace final.







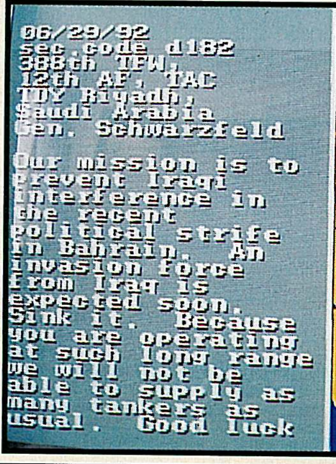


F22 INTERCEPTOR



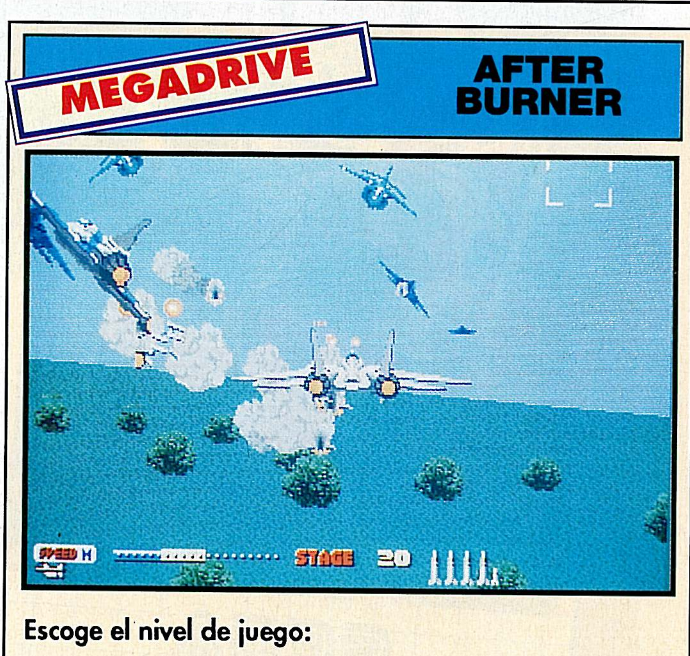
Aquí tienes algunos códigos:

Pantalla USA : MCG30Q
Pantalla Corea : BHGOE5
Pantalla Rusia : KLGESM





MEGADRIVE — AFTER BURNER



Escoge el nivel de juego:

En la pantalla de presentación mantén pulsado START, y en el nivel START/OPTION pulsa al mismo tiempo ABC + START.

MEGADRIVE — ICE HOCKEY

Para enfrentarse al equipo de USA y la URSS, utiliza el código: G77JH232FVNT4SRS

MEGADRIVE — SHADOW DANCER



Selección de un nivel de prácticas:
En la pantalla de presentación utiliza: ABC + START.

MEGADRIVE — GAIN GROUND



Escoge elnivel se juego:
Ve a la pantalla de opciones y pulsa A, C, B, C.

NINJA

GAME GEAR

Después de la terrible noche, en que su padre fue encontrado muerto, Ryu Hayabusa no podía dejar de pensar en que no era obra de la casualidad, sino que había sido asesinado. No sabía ni por qué ni cómo.
Su padre había sido el jefe del clan Hayabusa y al mismo tiempo uno de las grandes maestros conocedores del arte Ninjistu. Por este motivo, no debía haber caído en una trampa para que fuera eliminado tan fácilmente. En su poder se encontraban esos malditos pergaminos que todos codiciaban con tanto empeño. Era necesario encontrar respuesta a este triste asunto y la relación entre ambas cosas. Si es que existía.
Nada más llegar a los Estados Unidos, nuestro simpático amigo contactó con varios agentes del F.B.I., que le aseguraron tener ciertas pistas sobre lo que él deseaba conocer. Pero Ryu sabía que la verdad no se encontraba en lo que los agentes le querían hacer creer. Para él, la respuesta estaba en los preciosos pergaminos.
Según una antigua leyenda, estos pergaminos contenían un poder especial que permitirían volver a traer al Señor del Mundo. Oscura perspectiva era ésta. Sin embargo, tú puedes cambiar este destino.

MEGA ASTUCIAS:

Si no puedes pasar alguna de las cinco fases, siempre existe una manera de engañar al programa. Gracias a los códigos que se describen más abajo podrás acceder al nivel que quieras sin problemas:

Fase nº 2: NINJA

Fase nº 3: GIDEN

Fase nº 4: DRGON

Fase nº: 5 SWORD



GAIDEN

ANOTACION:

Este dossier permitirá conocer la mayor parte de las astucias de este juego y comprender las funciones de los objetos. De todas formas, Ninja Gaiden no entraña grandes dificultades. Se trata de un juego basado en los reflejos. Se presentará cada uno de los enemigos, así como la forma de proceder en lo que concierne a los ataques y a las técnicas a adoptar en las paradas.

LOS ENEMIGOS:

Durante toda la aventura te encontrarás con diferentes enemigos. Para estar preparado contra cualquier eventualidad y responder de la mejor manera, es preciso conocer a los contrincantes.



El Ninja Gris: su gran especialidad es la carrera. Es muy rápido y puede surgir en cualquier momento de un árbol o de un matorral.



El Ninja Saltador: como su homólogo, se desplaza muy deprisa, pero con una pequeña diferencia, su técnica es el salto. Atención, su sable es mortal y te quitará mucha energía si logra tocarte.



Los Hombre de mano: Existen dos clases. Los pertenecientes a la primera clase se desplazan y están equipados con una ametralladora. Para evitar sus balas es suficiente con agacharse y aproximarse para matarle. Los pertenecientes a la segunda categoría son extremadamente peligrosos, lanzan granadas y tienen muy mal humor.



El Buzo: gran especialista en misiones submarinistas. Surge en cualquier sitio y en cualquier lugar. Su arma favorita es el arpón.



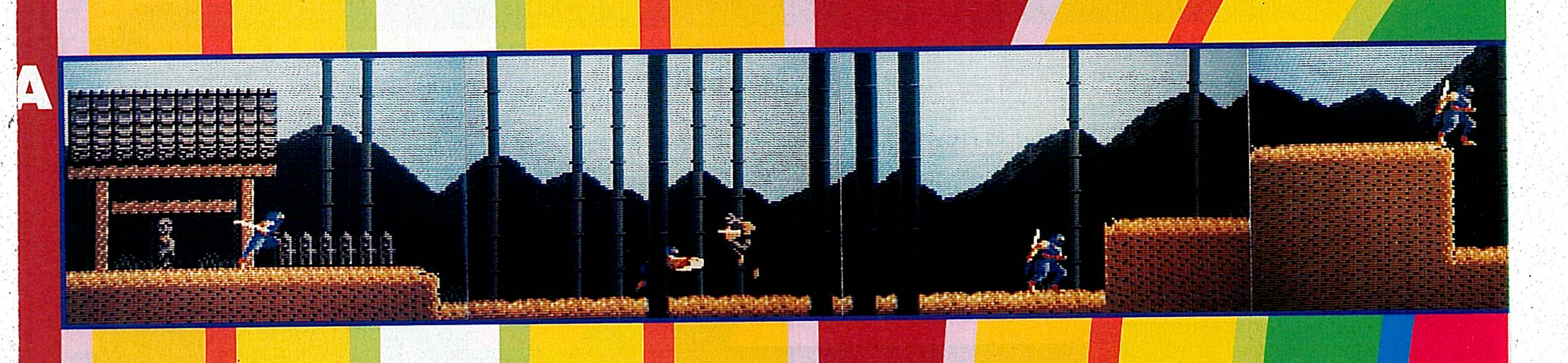
El Kung-Fu: Sin duda es el más vicioso de todos. Maestro incondicional de las artes marciales. Practica varias artes y adopta, en función de la situación, una técnica muy precisa y particular. Se le encuentra, generalmente, en el cuarto o quinto nivel.



El pájaro: Hay que desconfiar de él como de la peste. Sus movimientos son imprevisibles y sus desplazamiento son aleatorios. Nunca hace los mismos movimientos.

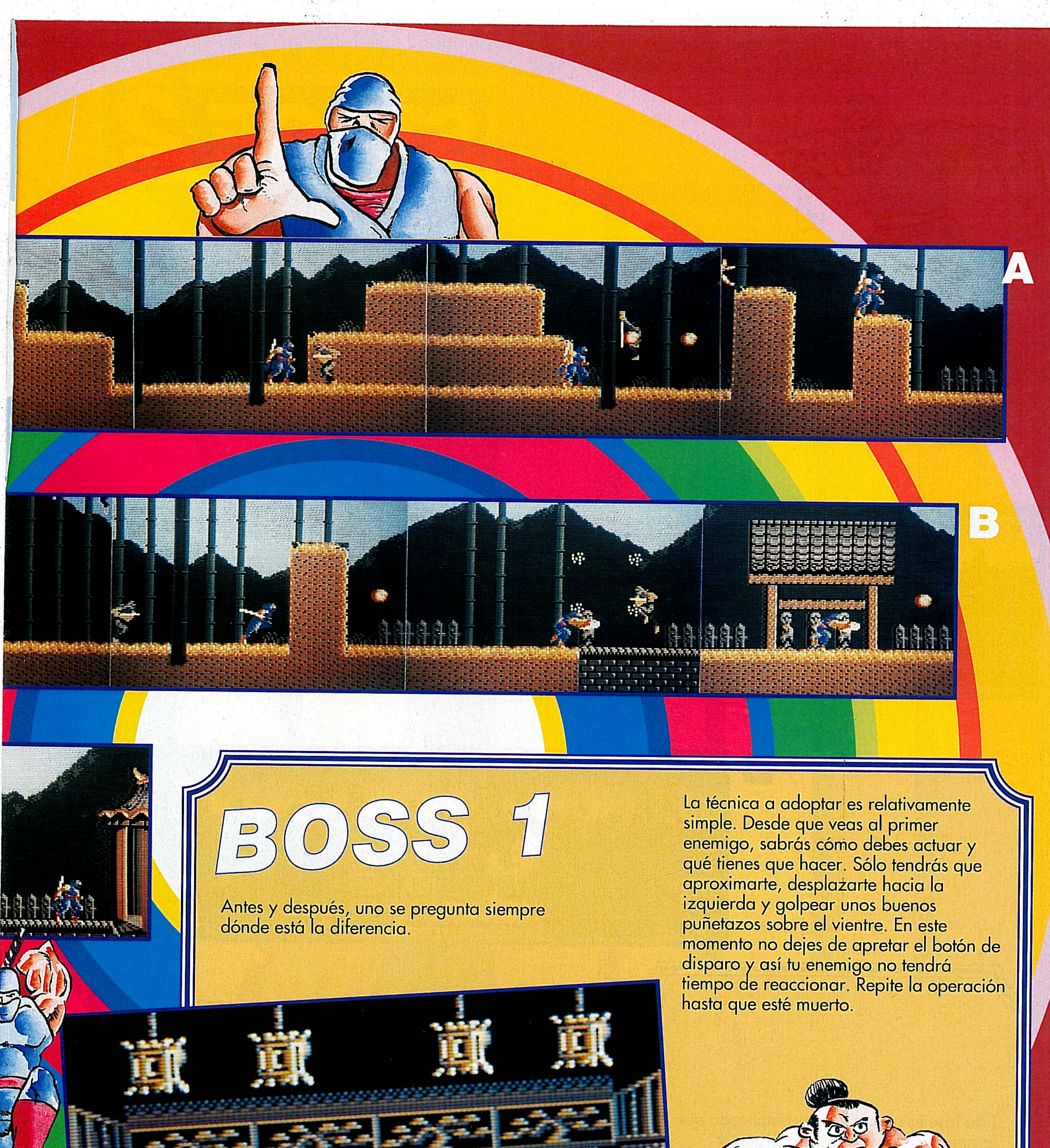


A



B

Comienzas la aventura en un bosque de bambú. Aquí te encontrarás con los dos tipos de Ninja que se han descrito antes. La fase se desarrolla en un recorrido horizontal que va evolucionando en función de tus desplazamientos. Ten en cuenta que es imposible hacer media ruta, como ocurre en otros juegos de la misma categoría.
Para evitar los ataques sucesivos de los ninjas, es suficiente con parar tu avance cuando aparezca el primero. De esta manera, podrás ajustar el golpe para que no sea fatal. Existe un buen número de opciones desperdigadas a lo largo de todo el nivel. No vaciles en servirte de tus poderes mágicos para vencer a tus enemigos.



BOSS 1

Antes y después, uno se pregunta siempre dónde está la diferencia.

La técnica a adoptar es relativamente simple. Desde que veas al primer enemigo, sabrás cómo debes actuar y qué tienes que hacer. Sólo tendrás que aproximarte, desplazarte hacia la izquierda y golpear unos buenos puñetazos sobre el vientre. En este momento no dejes de apretar el botón de disparo y así tu enemigo no tendrá tiempo de reaccionar. Repite la operación hasta que esté muerto.

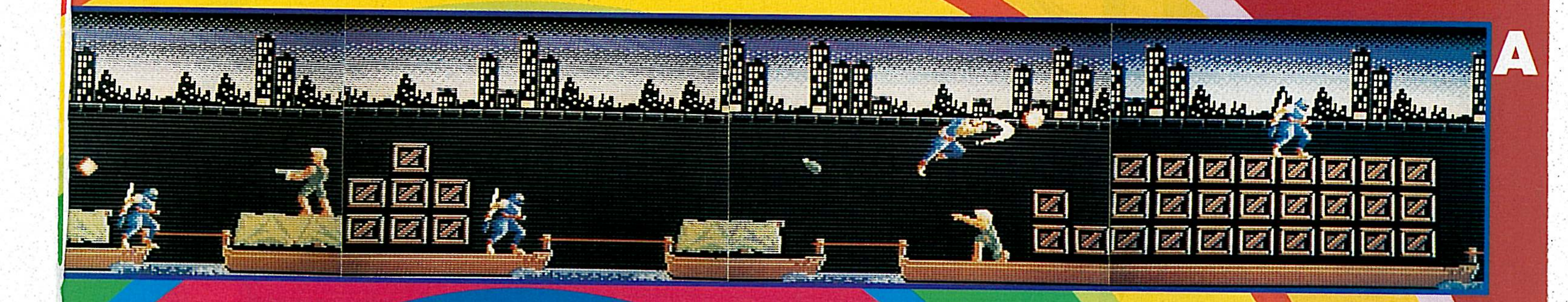
STAGE 2

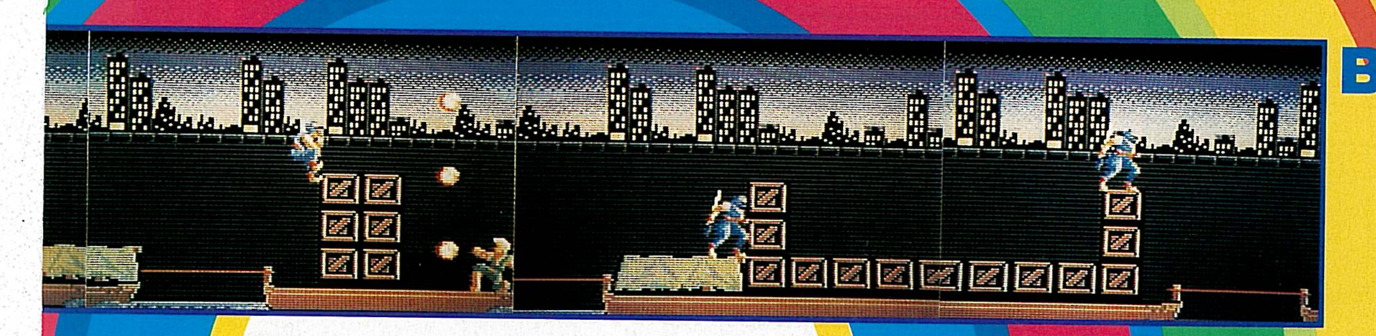
A



B

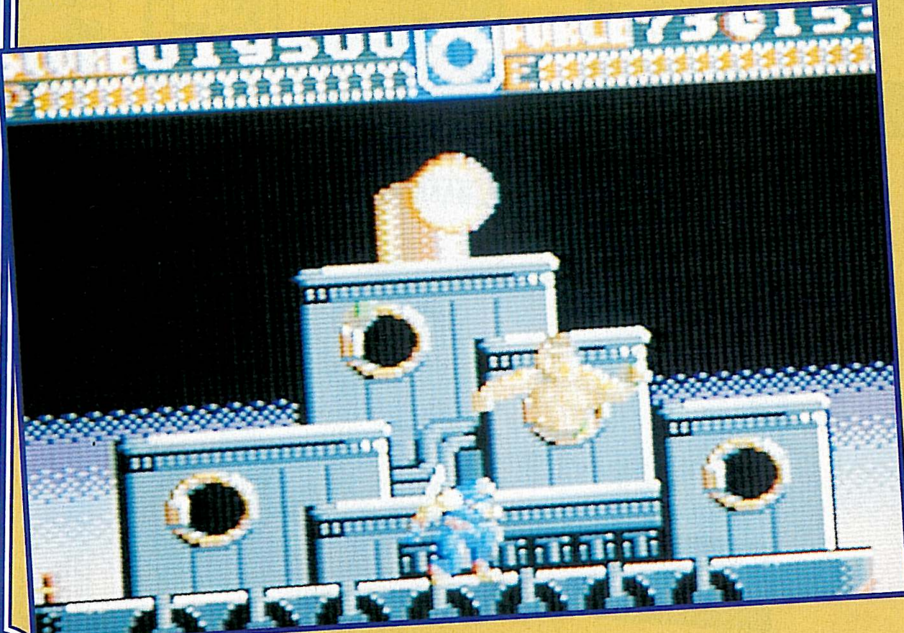
Esta fase es un poco más complicada que la anterior. Por una parte, porque la pantalla cambia automáticamente y, por otra, porque hay muchos enemigos para eliminar. Sin lugar a dudas, el más peligroso es el buzo. Nunca se sabe dónde va a surgir y se lanza como un proyectil sobre tu persona para acabar con tus deseos de aventura. Los otros son menos preocupante y más fáciles de eliminar.





BOSS 2

Las bolas de fuego son algunas veces más eficaces que tu sable. ¡Tenlo en cuenta!



He aquí al infernal capitán y su repugnante embarcación. Los dos juntos son la pareja ideal, tal para cual. Nunca aparece en el mismo sitio, pero cuando hace acto de presencia tratará de convertirte en un auténtico cubo de basura. A través de los tragaluces de su embarcación te lanzará toda clase de desperdicios. Para poder vencer a tan maloliente enemigo, deberás colocarte cerca de los tragaluces y asestarle un golpe lo más certero que puedas. Para evitar sus lanzamientos, sólo hay un medio y es saltar y después golpear. Si por fortuna, tuvieras Shurikens, colócate delante de él y sin vacilar utilízalo. El no tendría ninguna consideración contigo.

STAGE 3

Contrariamente a los anteriores, este nivel se desarrolla según un barrido de pantalla vertical. El jugador debe trepar, evitar todos los objetos que caen, así como los hombre Kung-Fu que no vacilan en lanzarse como kamikaces, aunque ellos pierdan la vida. Durante todo el camino, verás gran número de objetos. Hay que recogerlos todos, pues entre ellos se encuentran buen número de bonos muy interesantes. Para seguir vivo, es preciso permanecer siempre sobre la misma pared.

BOSS 3

La transformación del doctor Sako es asombrosa...

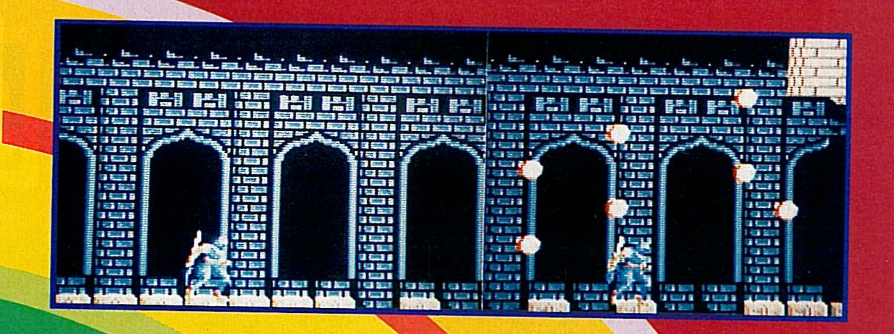
Mientras vayas delante del honorable Doctor Sako, hay que ir siempre cerca de él, pues se pondrá a saltar por encima de las balas, después golpéale. Repite la operación cuatro o cinco veces....
Descontento por no haber podido abatirte, como él pensaba, el villano tirará su bonita chaqueta para golpearte con sus manos desnudas. A partir de este momento las cosas se van a complicar un poco, su velocidad de desplazamiento aumentará cada vez más. Y, cuidado, su golpe favorito es con el pie. Para vencerle, colócate justo enfrente de él y en el momento en que trate de golpearte, salta rápidamente. El tratará de devolverte la moneda, pero tú ya estás prevenido para su ataque.







STAGE 4



Lo importante es seguir vivo como sea. En esta fase, los obstáculos son realmente complicados, pero, sobre todo, de lo que se trata es de tener buenos reflejos.

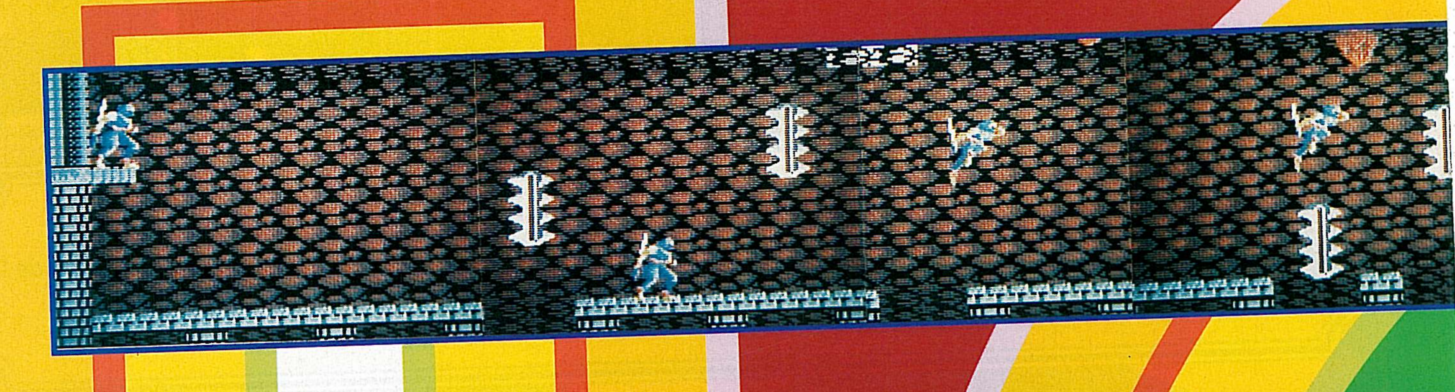
BOSS 4

Atención, las bolas de fuego son mortales

Un bonzo sobre una alfombra voladora que lanza objetos llameantes, no entiendo cómo puede ser...

Debes llamar a tu fuerza espiritual y a tus poderes de maestro ninja. Delante de la estatua de piedra, es necesario desplazarse de derecha a izquierda, en zig zag, para evitar los tiros. Una vez que el monstruo lance sus bolas, salta para atraerlas en tu dirección, después hundir los pies en la estatua y golpear. Repetir varias veces la operación.
El bonzo requiere de mucho tino y sangre fría. De esta manera, podrás arreglarle las cuentas con dos golpes de cuchara.

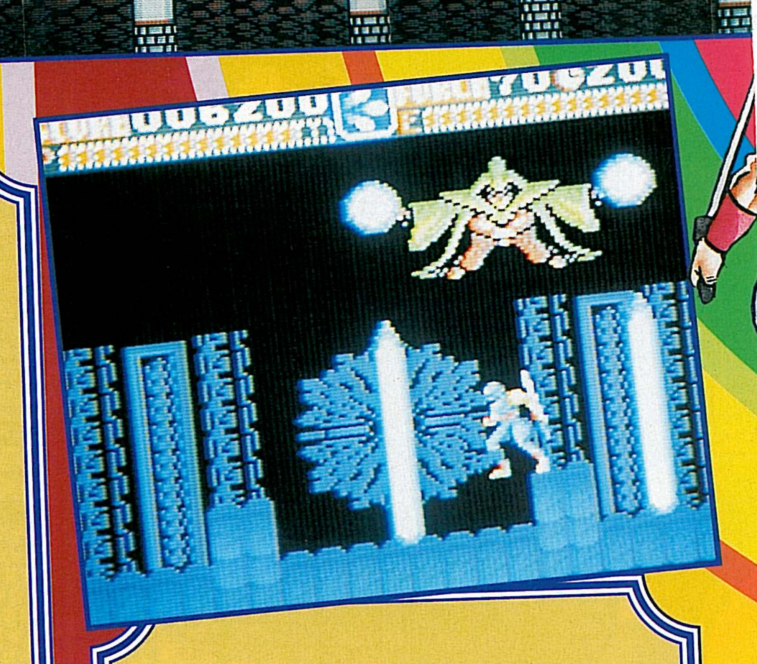
STAGE 5



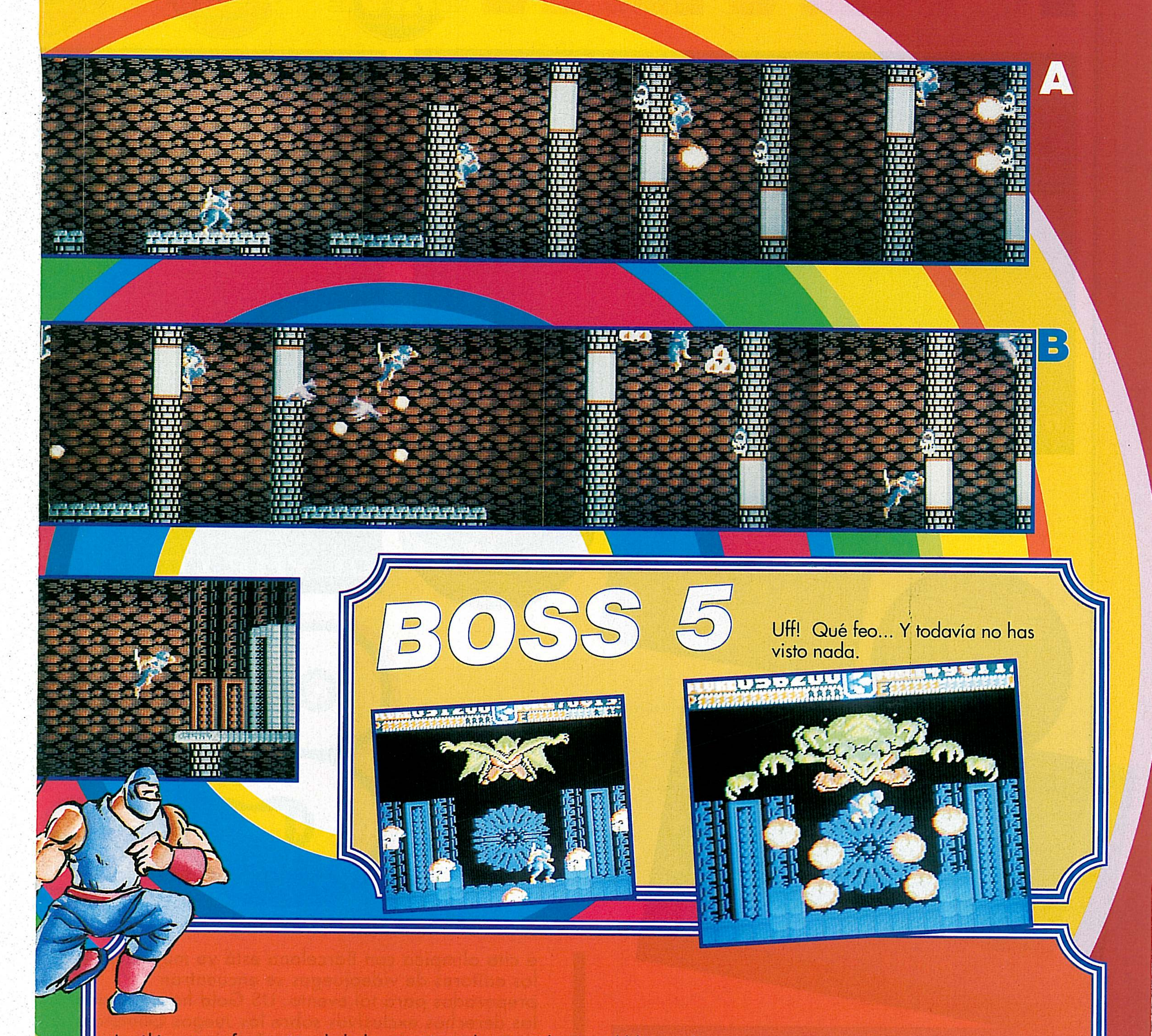
A

B

Cuando llegues a las grutas, verás que lo que has pasado no ha sido nada comparado con lo que te espera. Un verdadero suplicio. No sólo tendrás que estar pendiente de los ataques de las diferentes clases de bichitos e individuos, también tendrás que prestar mucha atención a los obstáculos que obstruyen tu camino. Lo más difícil es pasar el tramo de las columnas. Avanza con mucha prudencia para no terminar asado como una vulgar gallina. La solución no es ir a toda mecha, pues terminarás cayendo y todo se acabará. Lo idóneo es anticiparse a los tiros del soporte de rotación. Una vez que cojas el ritmo, el resto será sencillo.



Como se suele decir, las apariencias engañan y la magia de este malvado es realmente muy poderosa.



BOSS 5

Uff! Qué feo... Y todavía no has visto nada.

La última transformación de la bestia. Y qué bestia. Observa el blanco de sus ojos, se te pone la piel de gallina.

Te vas a encontrar frente a frente con la forma primitiva de tu enemigo antes de sufrir todas las transformaciones. El método a adoptar para vencerle es muy simple. Cuando él lance sus rayos, colócate en el medio y golpéale al mismo tiempo que saltas. Antes de que se transforme por primera vez deberás asestarle seis golpes.
A partir de aquí las cosas se complican, ya que tendrás que golpearle, al mismo tiempo que evitas sus bolas de energía. La astucia reside en tu posición en la pantalla. Existe un lugar donde no puede alcanzarte. Partiendo de la derecha o de la izquierda, da igual, cuenta siete baldosas y colócate en la octava. En este punto tú serás invulnerable y podrás golpearle sin peligro.
Cuando sufra la tercera transformación, sólo tendrás que colocarte en el centro y al mismo tiempo que saltas, golpearle sin parar.
Ya está, acabas de derribar al infame demonio. Has liberado al mundo del oscuro futuro que le esperaba.

THE END

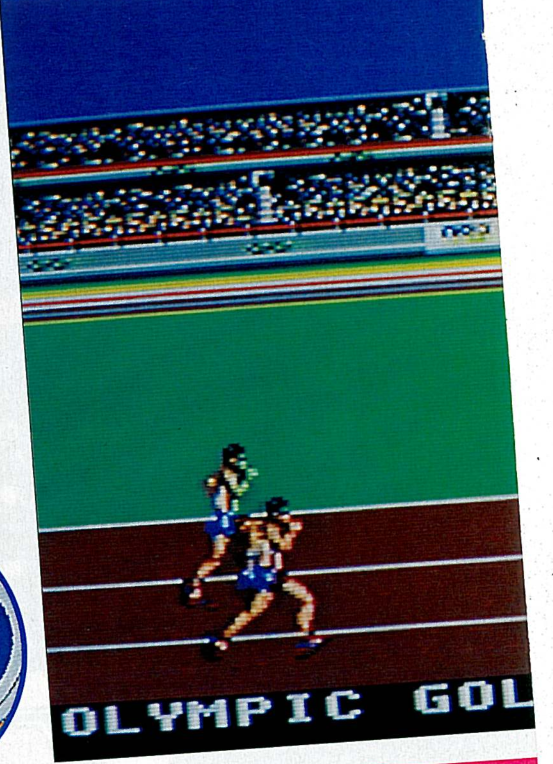
PREVIEW



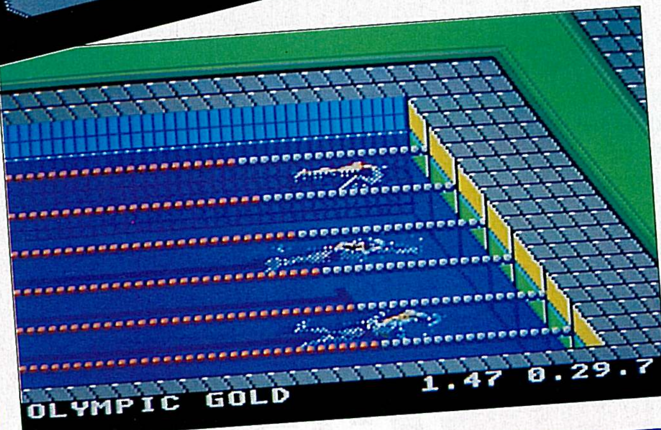








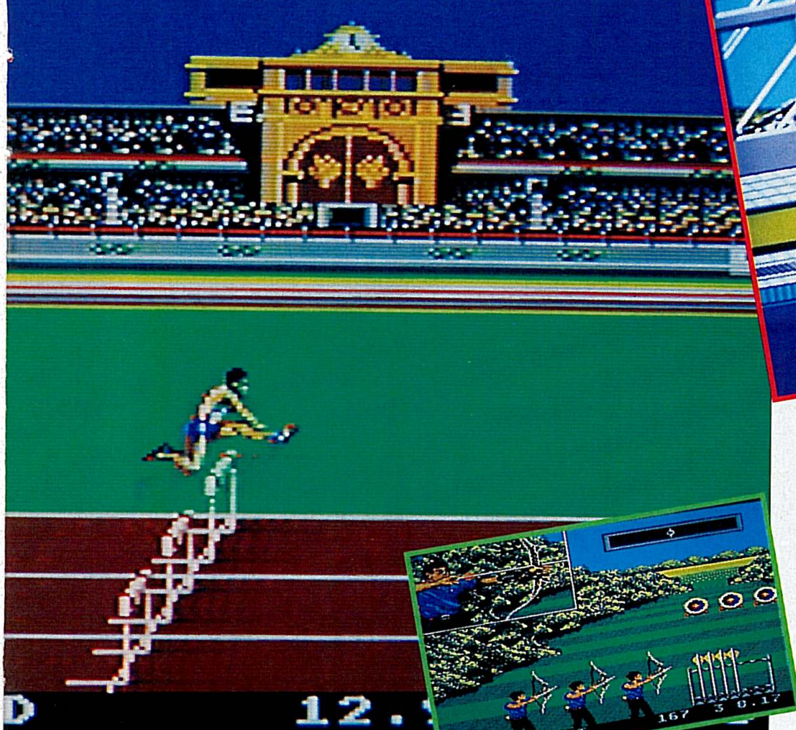


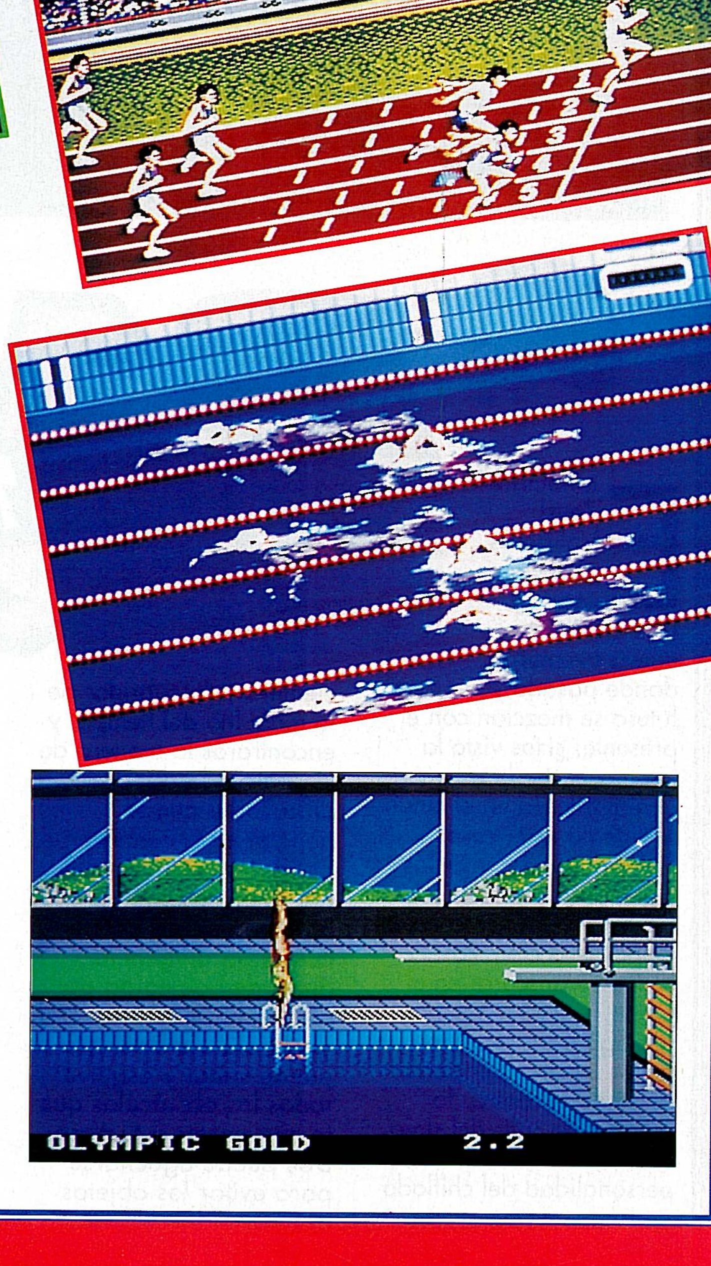


La cita olímpica con Barcelona está ya muy cerca y los editores de videojuegos se encuentran preparados para tal evento. US Gold ha adquirido los derechos exclusivos sobre los Juegos Olímpicos de Barcelona de este verano. Sólo los segamaníacos podrán recoger medallas en sus consolas. Así pues, este editor anuncia la salida de tres versiones Olympic Gold orientadas a tres máquinas: Mega Drive, Master System y Game Gear. Las tres versiones se desarrollan de la misma forma. Después de la pantalla de prestación, seleccionarás una de las ocho lenguas que se propenen, a fin de poder leer los textos en la pantalla de manera confortable. En seguida, se propondrán cuatro opciones. El modo de entretenimiento permite entrar en la pueba de tu elección sin limitación. Los juegos completos permiten participar en todas las limitaciones. Los juegos completos permiten participar en todas las pruebas.



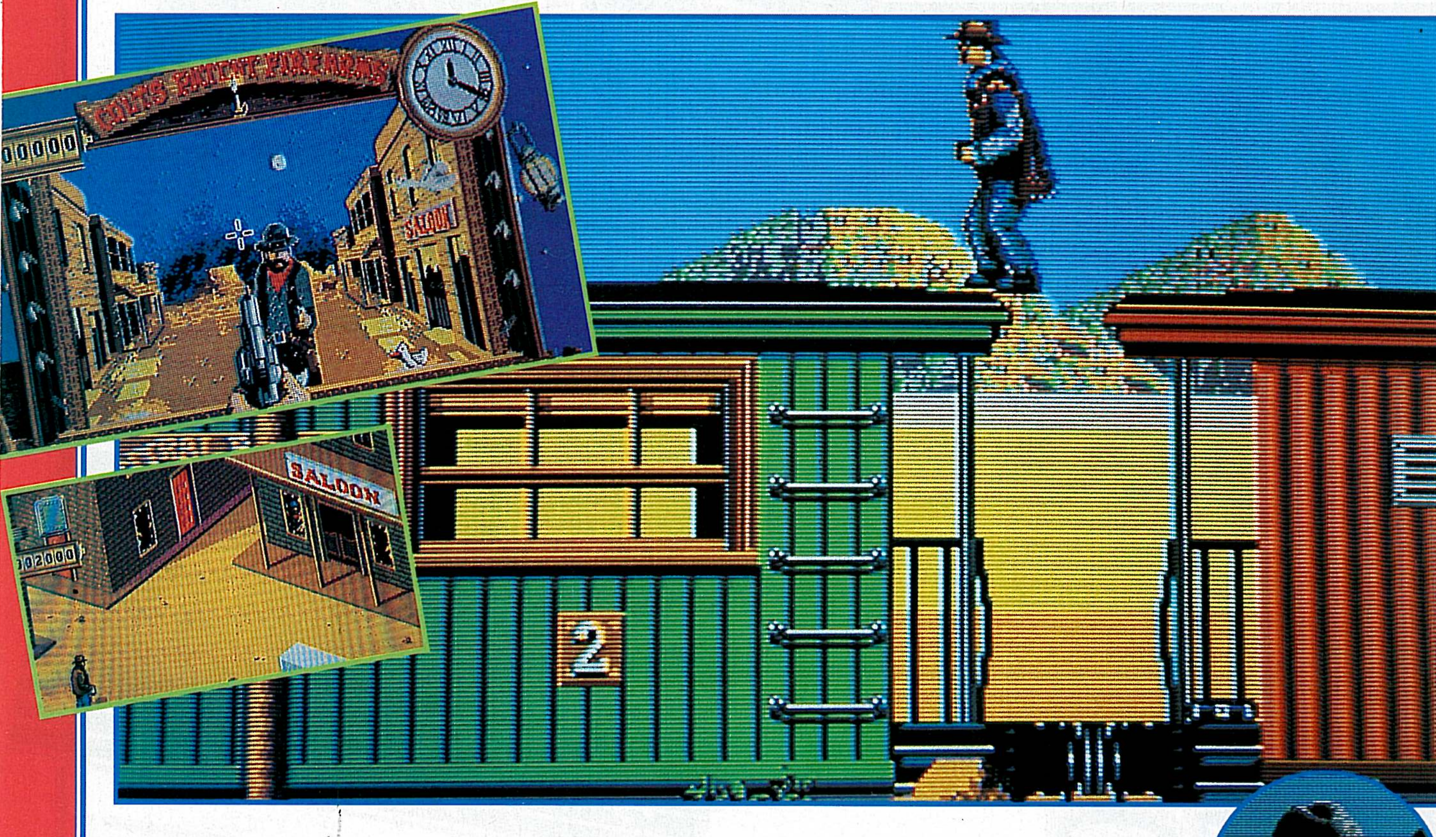
Todas las fotos que aparecen pertenecen a la MASTER SYSTEM, excepto las fotos recuadradas en color rojo, las cuales son de la MAGA DRIVE.





MPIC
OLD

Los minijuegos se desarrollarán de la misma forma pero con las pruebas que elijas. Los récords olímpicos te dan los últimos récords de los famosos como Carl Lewis o Sergey Budka , para que los puedas comparar con los tuyos. Sean las que sean las opciones, siete modalidades se proponen: los 100 metros, los 110 metros bayas, tiro al arco, lanzamiento de pesos, salto de pértiga, 200 metros, estilo libre y natación. En cada prueba puedes elegir un nivel de dificultad: olímpico, nacional y club. Si prefieres participar en modo mini-juego o juego completo, una página de opción te permitirá introducir tu nombre de campeón y nacionalidad. Puedes elegir también el tipo de contrincantes: jugador o máquina. Puedes jugar a cuatro juegos olímpicos y tratar de conseguir el mayor número de medallas posibles. Los segamaníacos podrán jugar sus propias olimpiadas sin acudir a Barcelona. Que gane el mejor.





BACK TO THE FUTURE PART III

Inmediatamente, deberás guiar a Marty en una pelea callejera donde los platos vuelan sobre las cabezas.

En nombre Zeus! Volvemos a ver a Marty y Doc en una nueva aventura, donde pasado y futuro se mezclan con el presente. ¿Has visto la tercera parte de esta genial trilogía en el cine? Si este no es el caso, siempre puedes vivir las emocionentes aventuras de sus personajes con este juego de acción. La historia transcurre en el Oeste de 1855. Los dos protagonistas tendrán que pasar muchas peripecias antes de encontrar la manera de salir del siglo XIX. Tu vas a tomar la personalidad del chiflado científico, descubridor de la máquina del tiempo, y encontrarás la manera de resolver todas las dificultades que se pongan en tu camino.

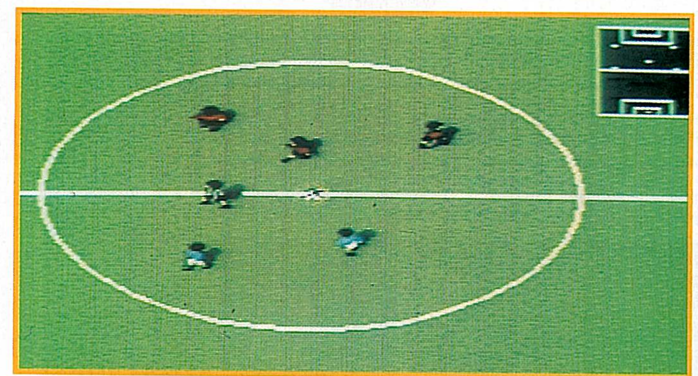
En la primera pantalla tienes como objetivo atrapar, cueste lo que cueste, la diligencia antes de que caiga por el precipicio. Controlas el caballo de Doc, que puede saltar y esquivar todos los obstáculos que te encuentres a tu paso. Doc puede agacharse para evitar los objetos arrojadizos y recoger los bonos que se encuentran desperdigados a lo largo de todo el recorrido.

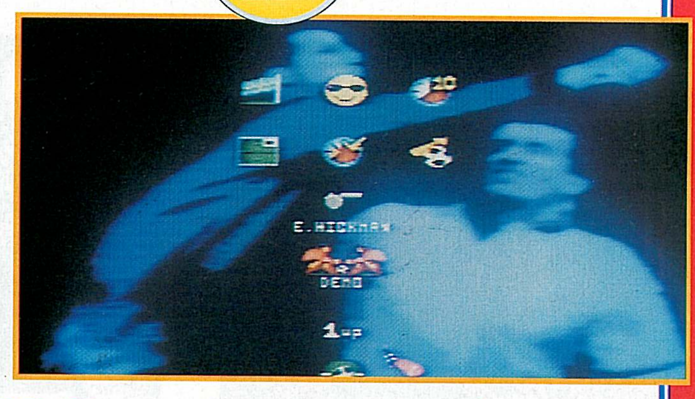
La pantalla va avanzando con barridos horizontales y las figuras se mueven siempre como si se tratara de pinturas egipcias, de perfil, nunca de frente.

En la segunda escena te encuentras en medio de una fiesta campestre y deberás tirar a las dianas como ocurre en las películas de western. También será necesario neutralizar a los bandidos, respon-sables de todo este tumulto.

En el último nivel tendrás que saltar de vagón en vagón, sobre el tren que lleva el coche mágico de Doc. Debes conseguir que la locomotora alcance la máxima velocidad. De esta manera, el coche mágico podrá coger la velocidad ideal para remontarse en el tiempo y salir de 1855.

PREVIEW MASTER SYSTEM

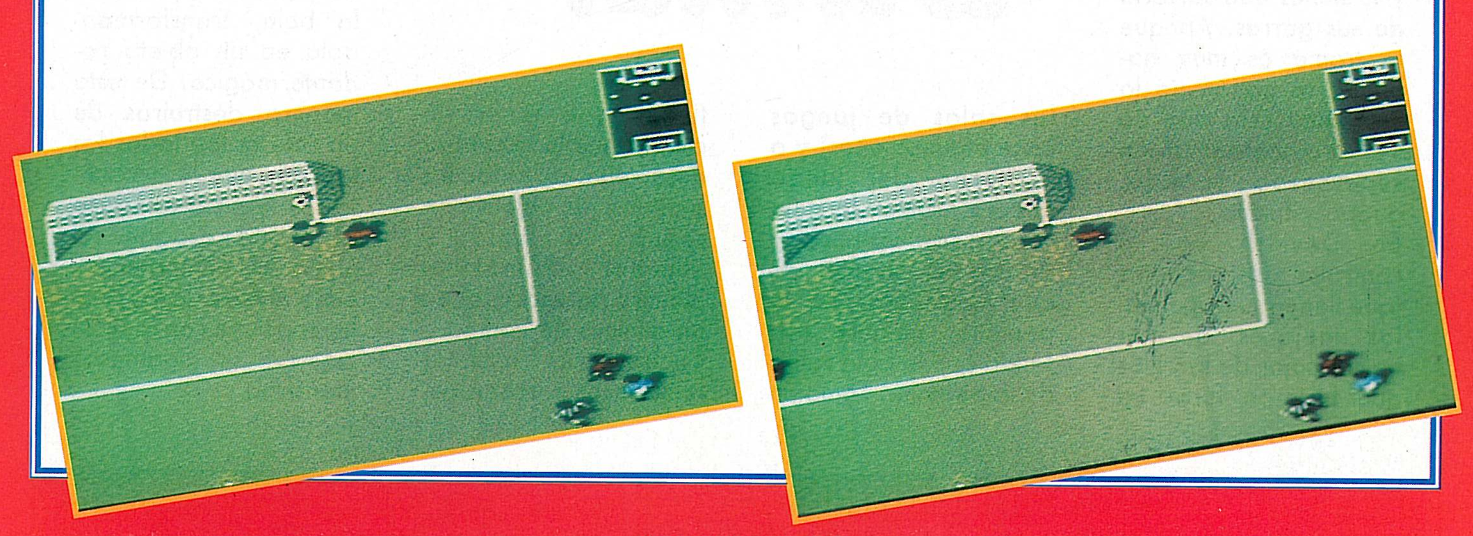






CHAMPIONS of EUROPE

El campeonato de Europa llega de nuevo. Como habréis observado, cada vez son más los simuladores que planean en el panorama de los videojuegos. Los apasionados de este género de juegos, han podido comprobar la multitud de aspectos geniales que tienen, especialmente los de simulación deportiva, y más aún si se trata de deportes de equipo.
Para el Master System, Tecmagik ha desarrollado Champions of Europe. Por fin, podrás jugar al fútbol con visión completa de todos los jugadores. Como es habitual en este género de productos, los jugadores pueden correr y tirar en ocho direcciones, realizar regates, así como efectuar pases y disparos de todos los tipos. El terreno de juego tiene cinco pantallas de largo por casi dos de ancho, y se pueden llevar a cabo todas las posibilidades de campeonatos como jugar uno solo, hacerlo entre dos, o participar en un campeonato en el que intervinen hasta 34 jugadores.
La impresión, en cuanto a animación, es buena, lo que se hace extensible a la jugabilidad, que permite manejar con soltura todos los jugadores. El resultado sobre la Master System es impresionante.
Dispone de diversas modalidades de juego, destacando el modo de entrenamiento que podrás utilizar para ensayar tácticas, practicar los tiros de esquina, las diferencias entre los pasos largos y cortos, las posibilidades para sorteas a los contrarios, o la mejor forma de transformar un penalty.
Un juego, en definitiva, que te permitirá gozar de toda la magia del fútbol, ya sea compitiendo contra otro jugador, o disfrutando con la celebración de un campeonato completo en el que la máquina es tu rival, batiéndote contra equipos con diferentes estilos de juego y niveles de dificultad.



PREVIEW









Devilish

La trama de la aventura se centra en la típica historia de leyenda. Una princesa ha sido raptada por un terrible demonio y tú tienes que salvarla de sus garras. Aunque la trama es muy habitual, la acción no lo es tanto. Esta vez no vas a encarnar a un superhéroe fornido, guapo y fuerte.

En Devilish vas a controlar dos raquetas (que tienen su origen en los mejores de las típicas cajas de ladrillos que hicieron furor en las salas de juegos hace algunos años) y a lo largo del juego deberá rebotar la bola contra los ladrillos y diferentes monstruos que aparecerán en la pantalla, siempre evitando que la bola salga de la pantalla. También tienes que tener en cuenta que la acción se desarrolla en todos los sentidos, tu objetivo es seguir la bola y eliminar el máximo número de enemigos en un mínimo de tiempo.

Encontrarás oscuros laberintos, trampas, agujeros, y barreras que te obstaculizarán el paso a niveles superiores. A lo largo del camino encontrarás objetos que te aportarán opciones especiales aumentando el poder de la bola, transformándola en un objeto rodante mágico. De esta manera destruirás de un solo golpe todos los ladrillos que te encuentres a tu paso e incluso al mismo dragón. El juego se compone de ocho niveles de los cuales concluye con la aparición de un gigantesco monstruo.

En contacto...

MEGA FORCE te ofrece, a partir de este número, una sección en la que podrás exponer tus dudas, o bien contestar las de otros SEGAadictos. En contacto, es una sección en la que queremos que vosotros participéis como parte del equipo de expertos de la revista.

Envíanos tus preguntas, o respuestas, por correo, siendo conciso e indicando la consola o juego a que hace referencia la duda o aclaración a la siguiente dirección:

EDITORIAL PRIMAVERA, S.A. Miguel Angel, 1 duplicado bajo - 28010 MADRID



El Tablón de SONIC

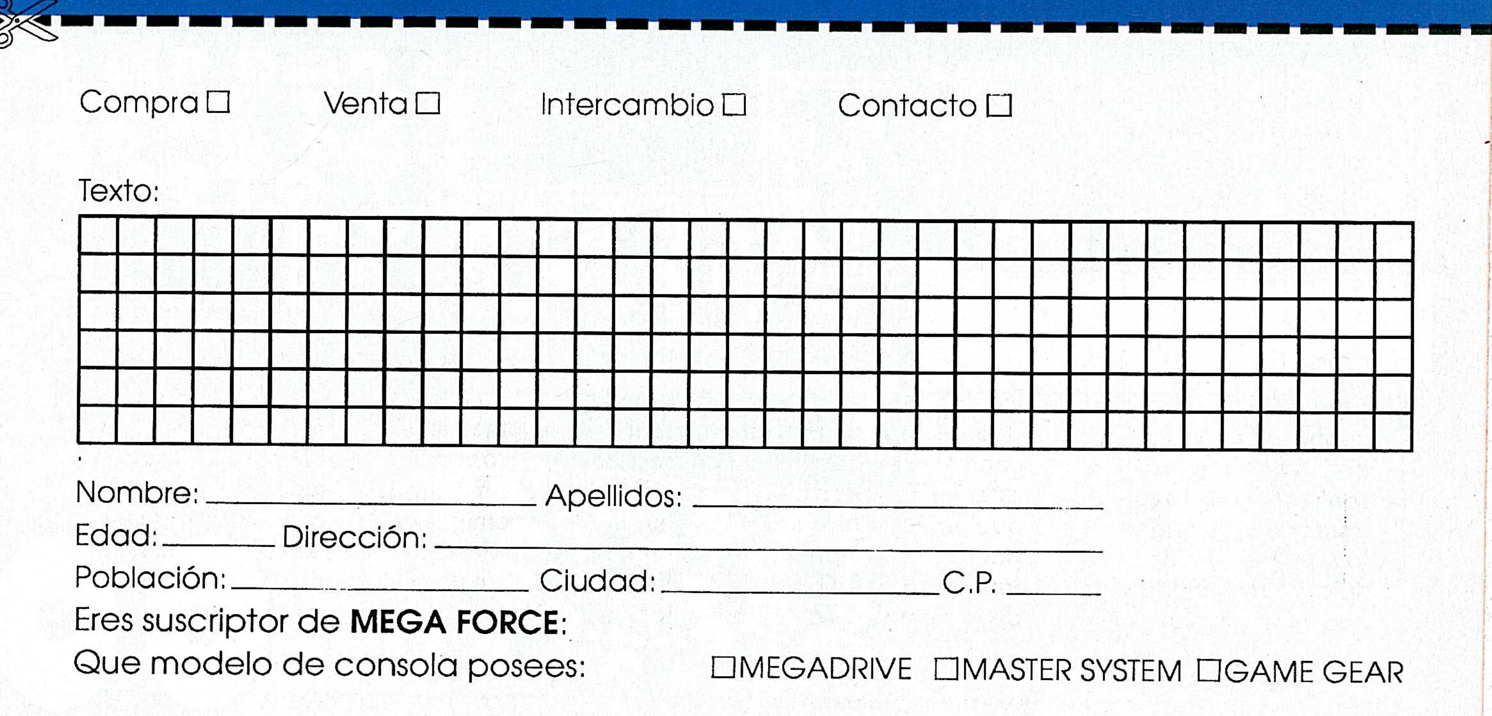
El tablón de **SONIC** es una sección que MEGA FORCE pone a tu disposición para brindarte la oportunidad de que publiques tus pequeños anuncios "Gratuitos". Compras, ventas y cambios, aparecerán mensualmente en ella, así como demandas de contactos con otros SEGAadictos.

Rellena el cupón adjunto y envíalo debidamente cumplimentado a:

EDITORIAL PRIMAVERA, S.A. Miguel Angel, 1 duplicado bajo - 28010 MADRID

Notas:

- Se publicarán en cada número los anuncios que se hayan recibido con la marca del número anterior.
- Los anuncios de los suscriptores de **MEGA FORCE**, siempre tendrán preferencia sobe cualquier otro.



Compra ☐ Venta ☐ Intercambio ☐ Contacto ☐

Texto:

Nombre: ______ Apellidos: ______

Edad: ______ Dirección: ______

Población: ______ Ciudad: ______ C.P. ______

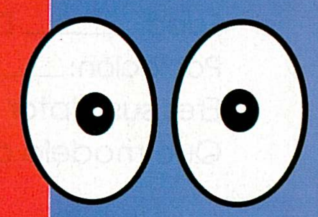
Eres suscriptor de **MEGA FORCE**:

Que modelo de consola posees: ☐MEGADRIVE ☐MASTER SYSTEM ☐GAME GEAR

M E G A D R I V E

CODE NAME : ROBOCOD

1ª Parte



¿Cuál es tu nombre?
Pond... James Pond!

Hoy las presentaciones no son necesarias, todo el mundo conoce al célebre agente secreto Pond. Pero, por desgracia, su nombre también es un problema.

Todo parecía en calma ese 23 de diciembre y sin embargo una catástrofe de proporciones gigantescas se estaba tramando en los almacenes y la fábrica de juguetes de Papá Noel, situada en el Polo Norte.

El infame profesor Maybe ha vuelto a las andadas, colocando toda una colección de bombas en el interior de ciertos juguetes, que tienen que ser distribuidos por todo el mundo. Es un plan realmente maquiavélico.

Tú debes parar sus planes.

Equipado con la nueva combinación Robosuit, encuentra las bombas y salva al mundo de este peligro.

LA MISION

Para llevar a buen puerto esta misión, deberás recuperar en cada nivel, que comprende diferentes puertas, un número determinado de pingüinos (una media de tres o cuatro), los cuales encierran los objetos explosivos. Es necesario que sepas que debes pasar un total de trece puertas antes de enfrentarte al combate final.

LEVEL 1
STAGE 1

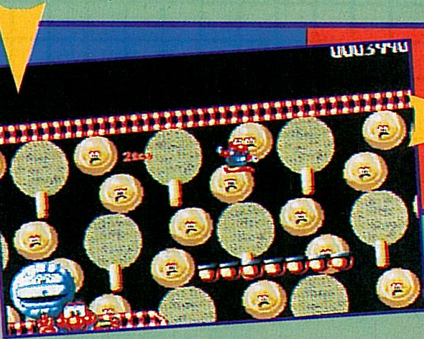




El principio de la aventura

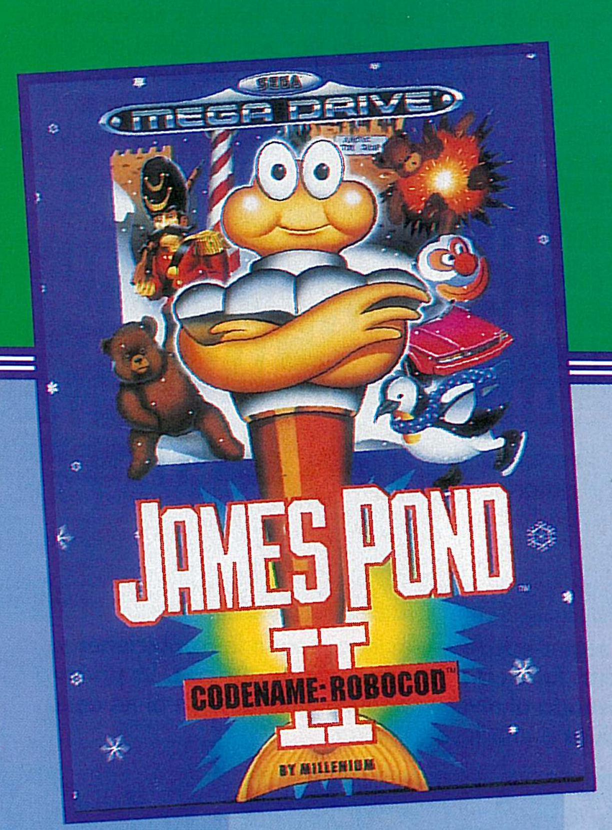


Golpea todos los ladrillos saltando con la cabeza, excepto el tercero. Este encierra un frasco de veneno extemadamente nocivo para James.

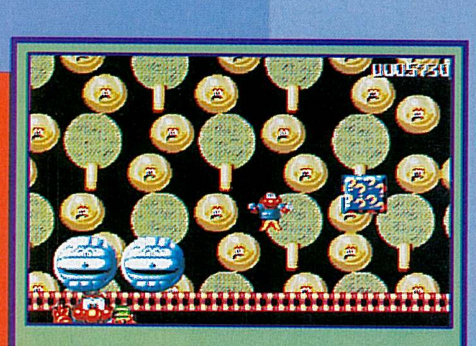


Atención, los grandes saltos son a veces imprescindibles.

JAMES POND II



De los numerosos pasajes secretos diseminados a través de las fases que debes descubrir, muchos encierran un buen número de bonos y vidas extras. Pero esto no es todo, estas fases de bonos aparecerán cuando hayas pasado ciertas puertas y no antes.
Por ejemplo, cerca de las estatuas, que se encuentran a la izquierda de la fábrica y en el extremo derecho, aparecerán dos entradas que representan el acceso a dos nuevas fases.
Otro punto muy interesante y no menos importante son los objetos que tienes que recuperar. Unos los podrás recuperar desde la salida de las opciones que se encuentran sobre las murallas, pero otro no los podrás conseguir hasta que no pases por una u otra puerta. De esta manera, para poder recuperarlos todos, tendrás que realizar un buen número de idas y venidas.



Los dos gruesos cubos azules contienen enemigos. No los destruyas. Sé prudente.



Al fin... la salida.

LEVEL 1
STAGE 2



Los cubos azules que ostentan este símbolo ?, contienen en la mayoría de los casos un enemigo. Ten muchos cuidado.



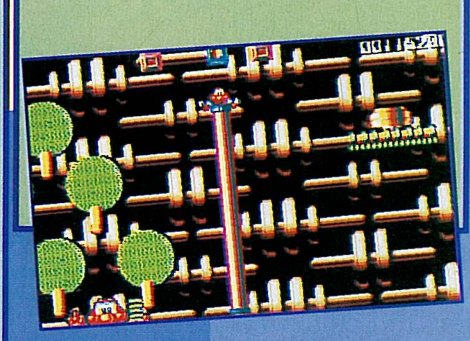
Las estrellas malvas no son indispensables para la supervivencia de nuestro héroe. Algunas ofrecen la ventaja de aumentar el marcador de forma fulgurante.



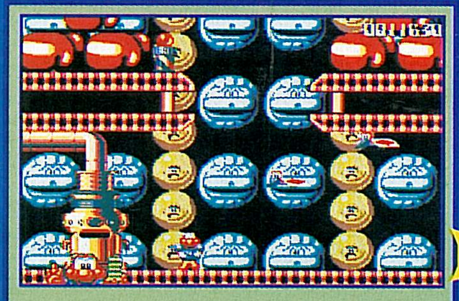
Justo antes de la salida se encuentra encaramado sobre una plataforma uno de los dos voladores. Basta con estirarse para atraparlo.



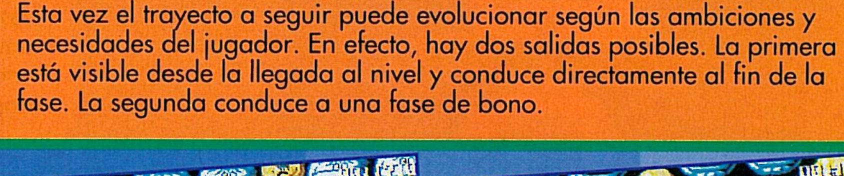
He aquí el famoso clavo. Presenta la particularidad de servir de interruptor o llave. Es necesario saltarlo por encima para clavarlo y liberar el correo de televisión. Así tendrás el paso abierto. No te muevas hasta que consigas el bono.



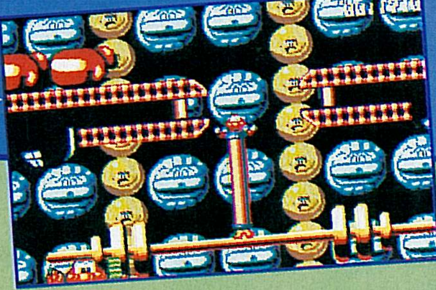
LEVEL 1
STAGE 3

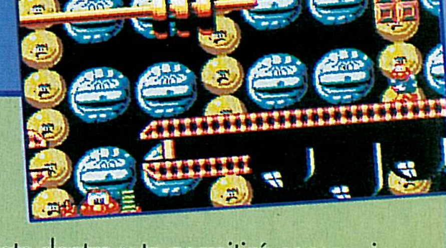


Atención a las máquinas de fabricar pulgas, no permanezcas más de tres segundos al lado de ellas.



Esta vez el trayecto a seguir puede evolucionar según las ambiciones y necesidades del jugador. En efecto, hay dos salidas posibles. La primera está visible desde la llegada al nivel y conduce directamente al fin de la fase. La segunda conduce a una fase de bono.





He aquí el azul zinc liberado. Introdúcete dentro y te permitirá conseguir mucho más fácilmente los objetos, así como los pingüinos que se encuentran detrás del muro, en el mismo nivel. Elévate en seguida y podrás acceder a la salida especial de Bono.

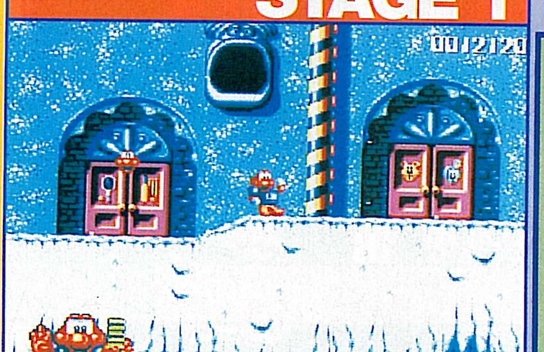


Estírate o salta, el avión se encuentra justo arriba, a la derecha.

La fase de bono... ya puedes servirte. La cruz egipcia vale una vida y la estrella una barra de energía.



LEVEL 2
STAGE 1





Comienzas al pie de una pirámide de peluche, trepa hasta la cima y salta sobre la plataforma de la derecha que parte hacia la izquierda mientras que te encuentras sobre ella. En seguida deberás pasar a otras plataformas que te conducirán a un muro de peluche.



Sobre dicho muro, encuentra la manera de encontrar la fase superior.



Un pequeño pingüino a la izquierda, no lo olvides.



Continúa bajando, llegarás cerca de la salida. A la derecha se encuentra el falso muro, todo un montón de pequeñas opciones para que no piquen los abejorros.



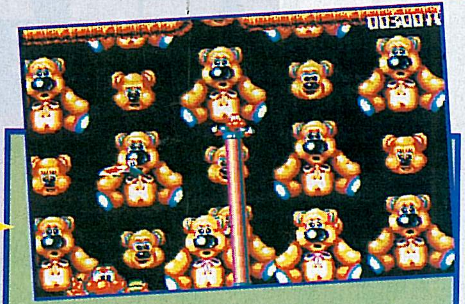
Todo lleno de bonos, con un poco de agilidad y mucha gimnasia, podrás coger la cruz egipcia que se encuentra justo encima del lote. Así conseguirás una vía extra. Esto nunca se desprecia. ¡Verdad!



Hummm! Esto huele a salida.



He aquí el ejemplo típico de lo que no hay que hacer. Los picos son extemadamente peligrosos para tu salud. Tómate tu tiempo para pasar estos obstáculos.



Justo encima del cuarto promontorio se encuentra una abertura que permite el acceso al nivel superior. Estírate y pasa de nivel.



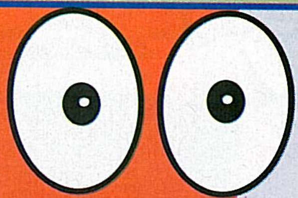
Si utilizas el trampolín, descubrirás que posees alas. Estas son muy importantes para continuar por este nivel y conseguir las numerosas opciones y bonos.



Un aleteo y ya está. Dirígete hacia la derecha, justo al lado de la salida se encuentra una vida.

No olvides la pequeña vida.

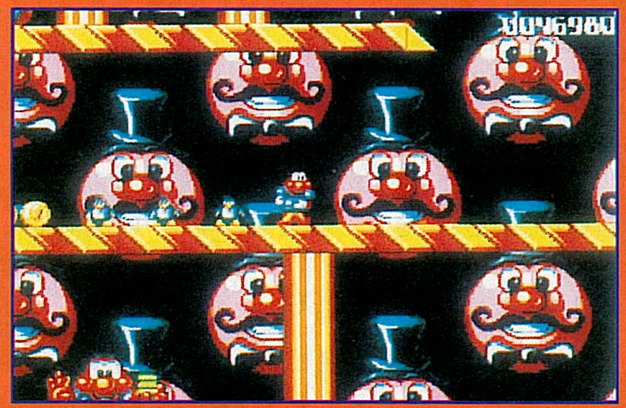






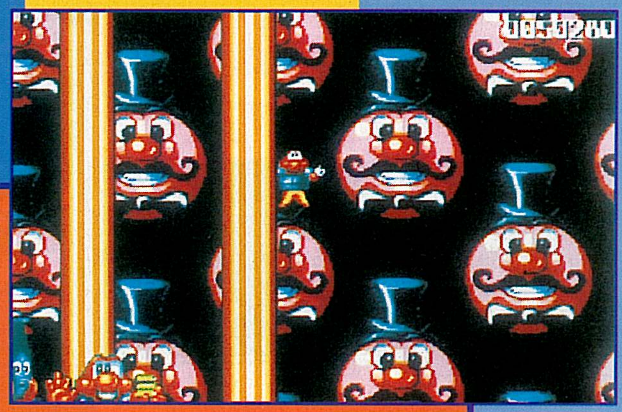
LEVEL 2
STAGE 1

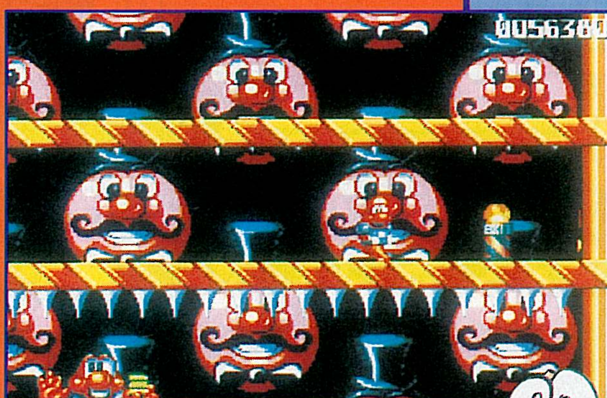
BONUS STAGE



En esta fase de bonos, consigue todas las piezas para que puedas ganar una vida suplementaria.

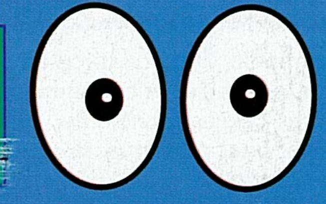
Para pasar los muros que obstruyen la ruta, sólo precisas saltar hacia ellos, de manera que puedas atravesarlos. Encontrarás una gran sorpresa, hay un pasaje.





Esta salida da directamente al tercer nivel.

LEVEL 2
STAGE 3



En el tercer nivel, vas a encontrar verdaderas dificultades, pero no te preocupes hay obstáculos que son muy fáciles de pasar. Presta atención a los cañones que no cesan de disparar proyectiles muy peligrosos para nuestro Pond nacional.



Sincroniza la forma de conseguir que los proyectiles, que van a ras del suelo, no te toquen.

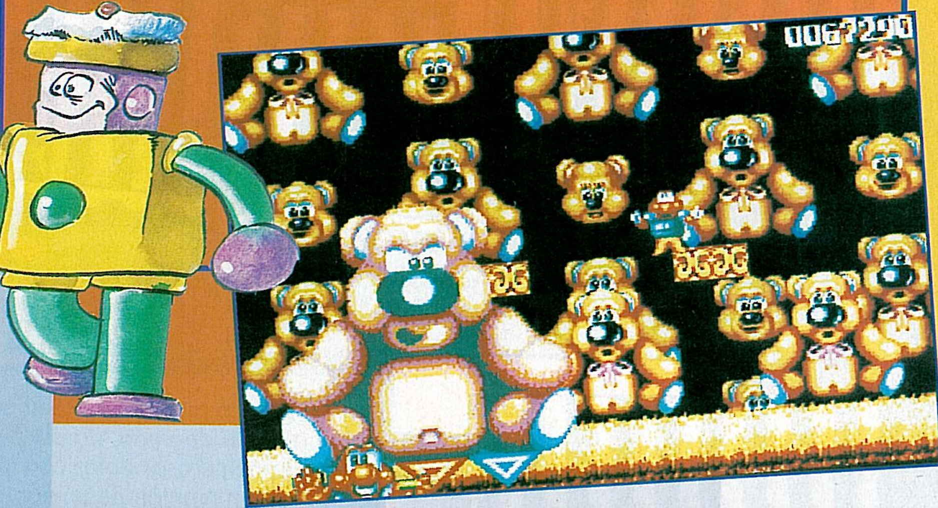


Después de muchas peripecias, he aquí la salida. Al fin.

LEVEL 3

El enemigo es un oso de peluche gigante sentado sobre una peana. Desplázate sobre la plataforma de derecha a izquierda, cuando él se caiga, salta sobre su cabeza y golpéale con fuerza. El huirá a esconderse bajo las enaguas de su mamá.





LEVEL 4
STAGE 1



Este es el nivel de las golosinas y otros dulces, helados y leche merengada que te llevarán a través de una vida muy dura. No confíes en el dulce





La salida está a la derecha. Vigila bien el techo, pues las cucharas contienen opciones.

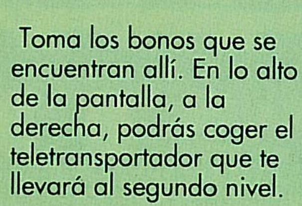


¡Caramba! Estas berzas a la crema no te quieren bien, te quieren comer.



Más lejos tomarás los platillos que se encuentran cerca del techo. Sobre estos se encuentran los bonos, tómalos. Pero cuidado con las cartas que tratarán de destruirte. Coge también las alas, después de coger los platillos.





Con dichas alas, coge los pingüinos para desenganchar el teletransportador. Efectuada esta tarea, con la ayuda de tus alas, trepa hasta el primer teletransportador y encuentra el segundo, que te conducirá a una plataforma que te llevará a una fase de bonos.



Toma los bonos que se encuentran allí. En lo alto de la pantalla, a la derecha, podrás coger el teletransportador que te llevará al segundo nivel.

LEVEL 4
STAGE 2

Te encontrarás en un mundo de helados de crema que te pringarán entero. Es un verdadero infierno de dulces.¡Puag!







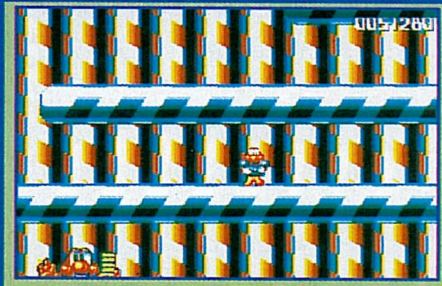


Cuando llegues al pastel gigante, al nivel de la primera vela, verás la manera de llegar a una fase de bono. No está mal ¿No?





Salta sobre el puchero y desembocarás en una etapa de bono, donde podrás cosechar numerosas bolas con las que conseguir un montón de puntos. Seguidamente, coge el telestransportador para llegar a la entrada de la barca.



Al lado de la barca, colócate en el centro de las dos pendientes y estírate. Justo debajo encontrarás una sala secreta llena de bonos.





Atraviesa en seguida la barra de chocolate.

Llegarás a un cruce con tres caminos. Toma el de abajo.

En el extremo del camino, déjate caer en el agujero y coge la vida que hay a la izquierda.



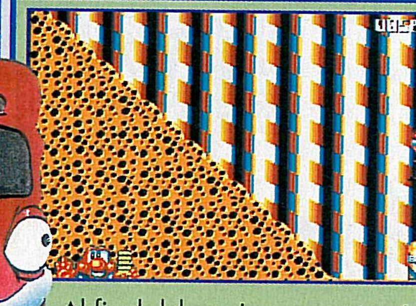


Vuelve a salir del agujero para tomar el teletransportador que te llevará al tercer nivel.

LEVEL 4
STAGE 3

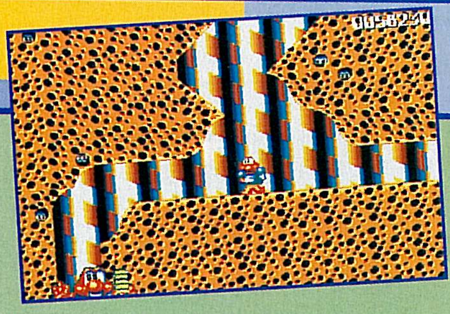


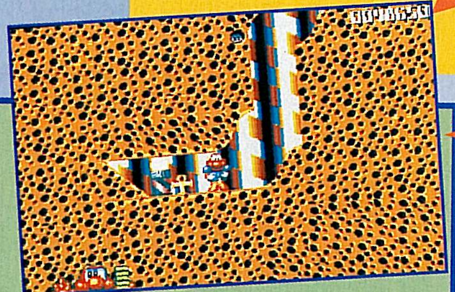
Cuando comiences este nivel, ten mucho cuidado con las fosas pues contienen afiladas picas.



Algunas pantallas más lejos, verás una plataforma que da vueltas en el sentido de las agujas del reloj. Salta encima y déjate caer sobre la plataforma de abajo. A la derecha verás una pequeña sala, donde conseguirás una vida extra. Tómala y continúa por el camino de arriba.

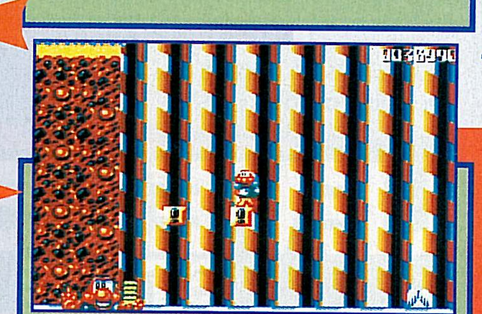
Al final del camino, encontrarás una gran bajada que concluye con el consabido teletransportador que te llevará al siguiente nivel.



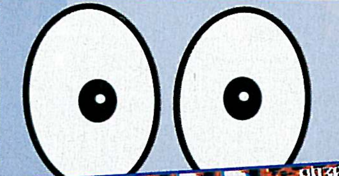


Toma el camino de la derecha, llegarás a un cruce. Toma el paso inferior que te conducirá al teletransportador y un poco más lejos añadirás a tu lista una vida más.

LEVEL 4
STAGE 4

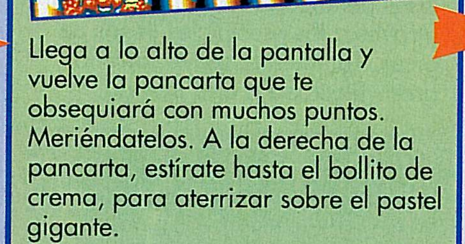


Este nivel está compuesto por merengues y otros dulces gigantes. Verás las picas que se encuentran abajo.



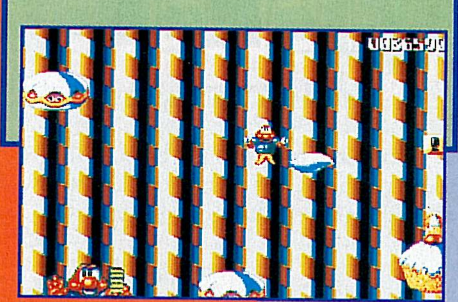


Este es un camino muy delicado y tendrás que poner en práctica todos tus reflejos para pasarlo. Cuando llegues al extremo de la pantalla, salta sobre las plataformas y después sobre los merengues volantes. Esto es una locura.



Llega a lo alto de la pantalla y vuelve la pancarta que te obsequiará con muchos puntos. Meriéndatelos. A la derecha de la pancarta, estírate hasta el bollito de crema, para aterrizar sobre el pastel gigante.

Déjate caer al lado derecho del pastel. Una vez en el suelo, coge las alas y vuela lo más alto posible hasta conseguir el teletransportador para pasar al nivel siguiente.







LEVEL 4
STAGE 5



Verás en este mininivel, tres postes para acceder a diferentes niveles. No los tomes, pues te conducirán al principio de este recorrido. Trepa lo más deprisa que puedas hacia el techo y déjate caer en el agujero que se encuentra al lado del ultimo teletransportador.

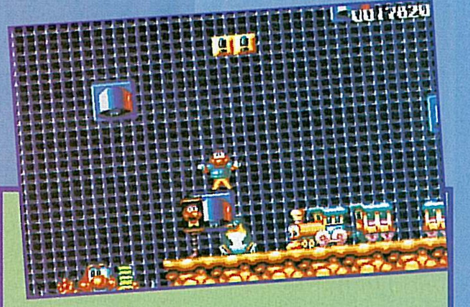
LEVEL 4
STAGE 6





Te encontrarás en un nivel totalmente invertido. Mucho calor para los reflejos. Salta de bombón en bombón, hasta llegar al lugar donde se encuentran todos los bonos. Más lejos encontrarás el eterno teletransportador para el próximo nivel.

LEVEL 5
STAGE 1



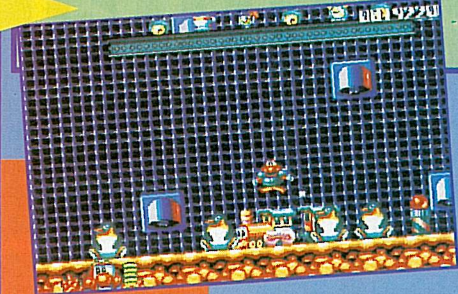
Hay mucho tráfico en este pasaje. Enciende el poste de salvaguardia. Puede ser muy útil en caso de que pierdas una vida. Aprovecha para recoger los pingüinos que te permitirán pasar al segundo nivel.



Siempre soñando con ser ferroviario. Si está obstruido, golpéale arriba.

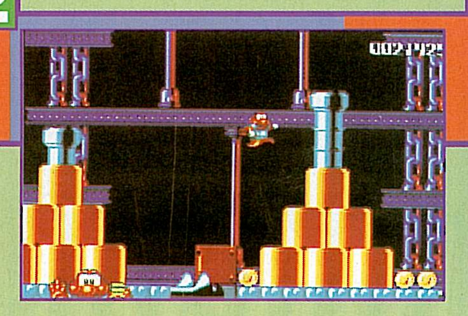


Al principio de este nivel, te encontrarás dos veces sobre dos pendientes idénticas. No te confíes. Estas pendientes son muy útiles para atravesar los precipicios llenos de picas. También te proyectarán a gran velocidad a otra trampa.



LEVEL 5
STAGE 2

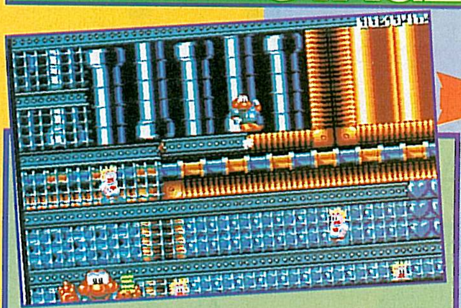




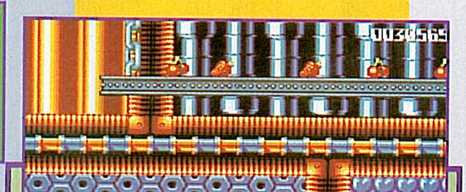


Pequeña etapa sobre raíles. Serás lanzado sobre un tren a gran velocidad. Sobre este loco tren, recupera los bonos, sin atascaros en ningún rincón pues podrías perder puntos. Esta etapa dura treinta segundos, pero son treinta segundos de locura. Además, puedes tener también aviones a reacción. En seguida podrás tomar el teletransportador para el tercer nivel.

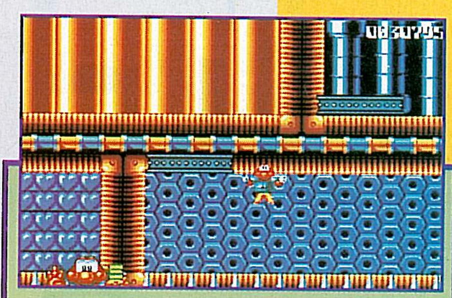
LEVEL 5
STAGE 3



Se puede decir que el término de juego de plataformas toma toda su expresión. Las especies de punks que ves tienen camisetas con un corazón que no son verdaderamente de paz y amor.



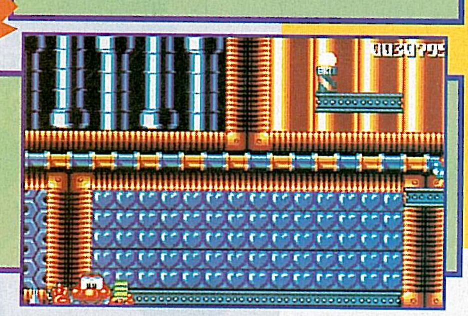
Aprovecha para encender el poste de salvaguardia. Esto puede ser siempre muy útil.



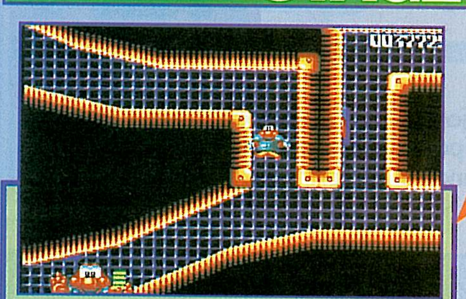
Podrás pasar este trayecto repleto de aves trepadoras, como si fueran Spiderman, en las vigas del techo.



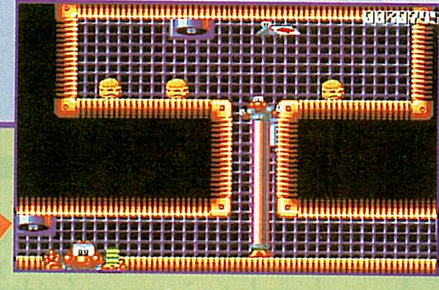
Consigue llegar al extremo de la pantalla, colocándote sobre la plataforma de la derecha que te depositará sobre el teletransportador.



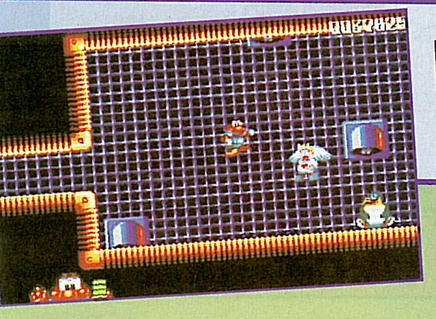
LEVEL 5
STAGE 4

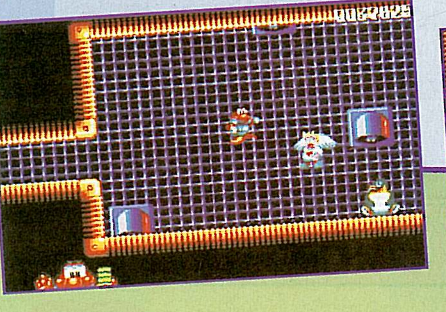


Llegarás a un cruce. Toma el de abajo, que te conducirá a una gran bajada.

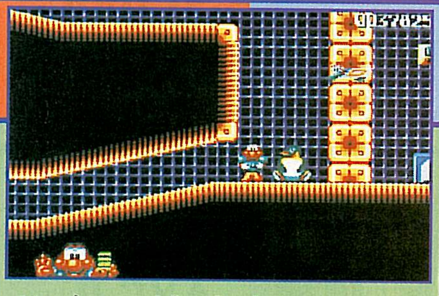


Encontrarás diseminadas a lo largo de todo el nivel, salas secretas con más o menos bonos, pingüinos y hamburguesas.

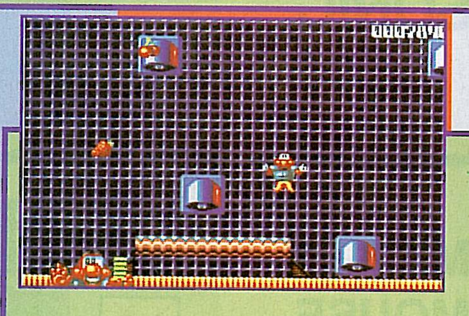


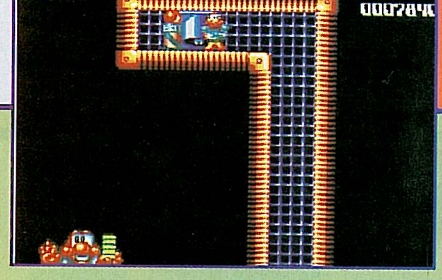


En esta bajada, encontrarás, a mitad de la pantalla, una sala con un pingüino que te permitirá activar el teletransportador. Si por desgracia caes al fondo, no te preocupes, los desarrolladores han pensado en todo. Te encontrarás sobre una plataforma que te permitirá subir al muro lentamente. Es inútil decirte que tendrás mucho tiempo para volver a la sala y liberar los pingüinos.



Más lejos, al fondo de los pozos, toma el camino de la derecha (Te advierto, aquí no hay ningún otro) y te encontrarás con el último de los pingüinos, con el que podrás poner



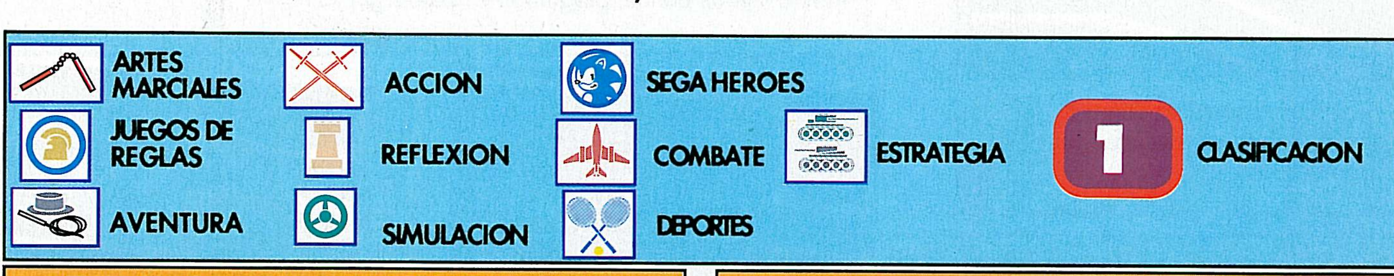


Una vez conseguido el último de los animalitos, sube y toma el camino de la derecha que te conducirá a una gran sala, muy profunda, en cuyas profundidades hay un trampolín gigante. Te servirá para lanzarte por los aires, como si fueras un pájaro, al teletransportador.

Continuará en el próximo número.

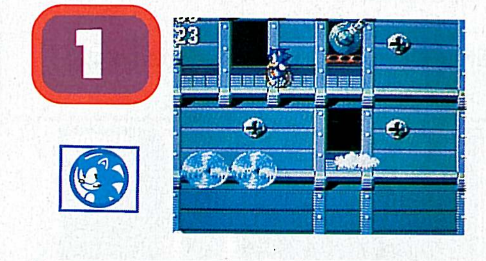
HIT-PARADE

Aquí tienes las lista de los mejores juegos SEGA. Encontrarás en ella los diez mejores títulos para MegaDrive y Master System, así como los cinco más populares para Game Gear. Anímate y participa en la creación de esta selección enviándonos una carta con los nombres de tus juegos preferidos, indicando si son para MegaDrive, Master System o Game Gear.



MASTER SYSTEM

1



SONIC

2





MICKEY MOUSE

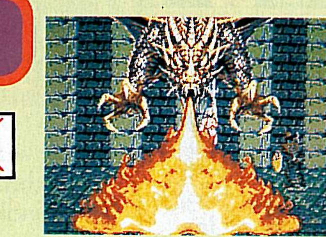
MEGADRIVE

1



SONIC





GOLDEN AXE II

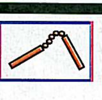
MASTER SYSTEM

 
3 SUPER MONACO GP

 
4 MOONWALKER


5 QUACKSHOT


6 SPIDERMAN


7 CYBER SHINOBI

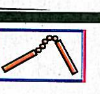

8 KLAX

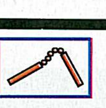

9 GHOULS AND GHOST

10 MERCS


11 PACMANIA


12 WONDER BOY


13 RUNNING BATTLE


14 DOUBLE DRAGON


15 FLINSTONES

MEGADRIVE


3 QUACKSHOT


4 CALIFORNIA GAMES


5 MOONWALKER


6 KLAX


7 JAMES POND II (ROBOCOD)


8 MICKEY MOUSE


9 HELL FIRE


10 JOE MONTANA II

GAME GEAR


1 SONIC

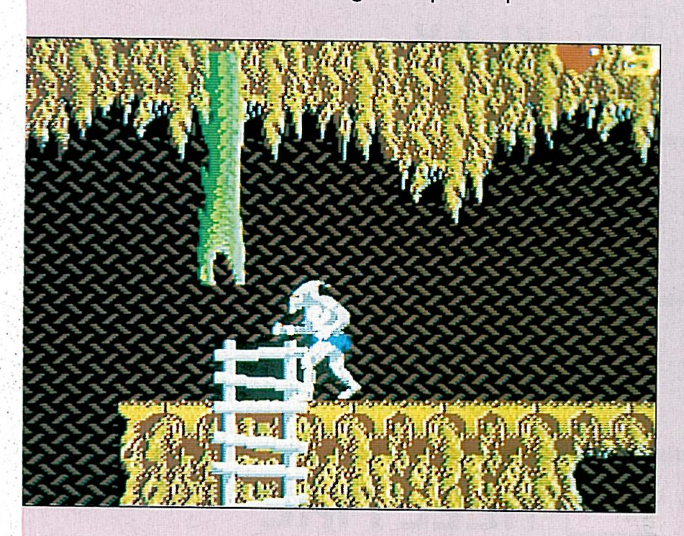

2 DONALD DUCK


3 HALLEY WARS


4 OUT RUN


5 SPACE HARRIER

Maletoth no sale de su asombro. No comprende cómo ha podido suceder. Estás armado hasta los dientes y preparado para perseguirle hasta la muerte. Pero este odio está justificado. Este servidor de mal que es Maletoth se ha servido de tu persona, sin que supieras nada. Esta historia se remonta diez años atrás. Sus tropas sanguinarias surcan los campos, pretenden conseguir el poder por la fuerza.

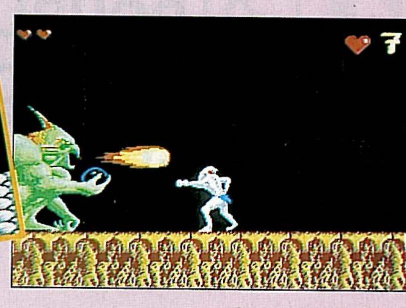




Nada les importa. El pillaje es su método de actuación.
Es en tu pueblo y bajo la mirada de tus ojos adolescentes que se desarrolla esta escena que quedará grabada para siempre en tu memoria. Toda tu familia ha sido masacrada y Maletoth te ha llevado a su laboratorio para experimentar contigo como si fueras un conejillo de indias. Desde este momento, pierdes la memoria y se te realiza un lavado de cerebro. Ya no eres persona, eres un híbrido entre animal y humano, un monstruo. Bajo esta apariencia y sin que tú fueras consciente de ello, has cometido las peores fechorías.

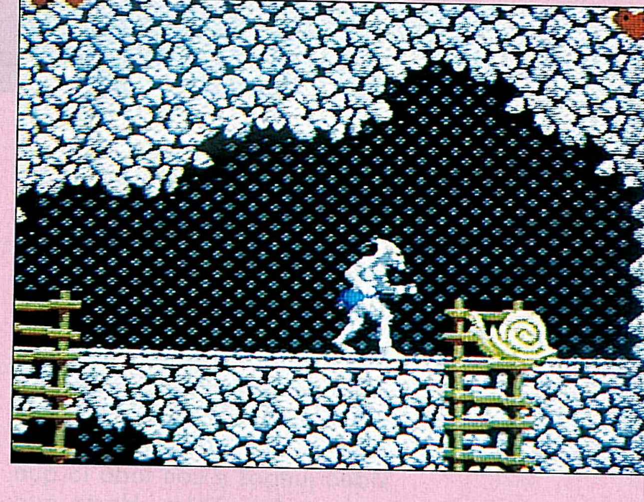
Sólo una cosa buena has conseguido, tu fortaleza, tu poder. Con la mutación realizada, Maletoth ha conseguido hacer de ti un guerrero casi invencible.
Pero el problema para el hechicero surge ahora. Un golpe psíquico ha conseguido que recuperes la memoria. La rabia contenida ha explotado y se ha apoderado de tu ser, sólo tienes un objetivo, vengarte de tu ex maestro y hacerle pagar por todo el mal que te ha hecho. La tarea no es fácil, ya que Maletoth no es tonto y tiene bien asegurado su armamento y sus guerreros le protegen todo el territorio. En un principio sólo cuentas con un arma, tus poderosos puños y tu gran aptitud para combatir tan de cerca.











Desde el comienzo deberás elegir entre dos direcciones posibles y la anécdota se repetirá a lo largo de todo el juego. Para conseguir pasar los ocho niveles, deberás realizarlos en un orden preciso. Tienes el exterior, los subterráneos, los pozos, el castillo... y sólo podrás atravesarlos si lo haces en un orden determinado. Además, hay ciertos pasajes que para vencer al enemigo necesitas tener en tu poder ciertas armas que has tenido que tomar antes, pues si no s e

término la misión. La confrontación final te permitirá saciar tu sed de venganza.

Esta conversación de Tecmagic es totalmente diferente a otras y sorprende tanto desde el punto de vista técnico como lúdico. La versión Master System es dife-rente de la versión Mega-drive o





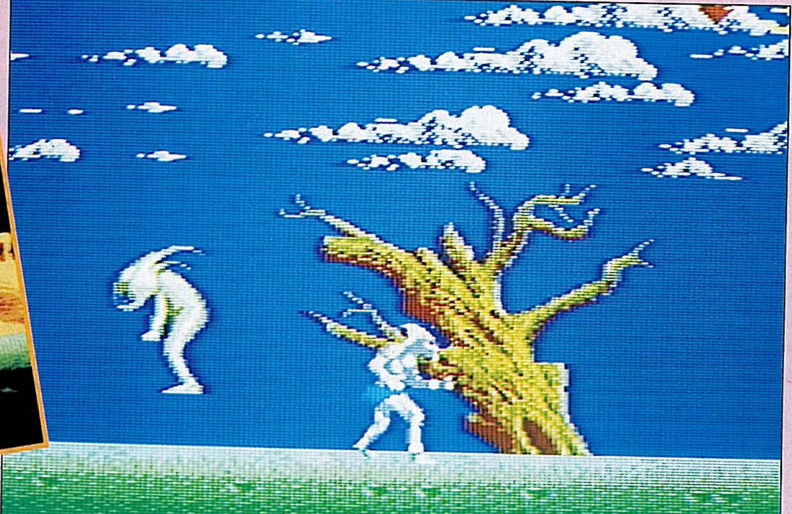
Avanzas de perfil y con un fondo campestre que se mueve horizontalmente. Hay que señalar para los enamorados de esta técnica, la presencia de varios planos de scrolling diferentes, lo que es bastante raro para Master System.

te avecinará un futuro muy negro. También hay objetos como las pociones de regeneración, las llaves o las armas suplementarias que son imprescindibles para llevar a buen

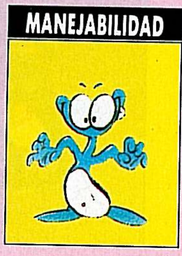
de la versión para PC. Propone lugares diferentes y más objetos para coger. No te inquietes, la aventura y la acción están garantizadas.











Cuando se es joven, uno se cree que lo tiene todo permitido y que se deben comprender todas sus excentricidades. Uno es el más guapo, el más fuerte... En resumen, ¡uno es el mejor! Desgraciadamente, Teddy se creía demasiado y demostraba a sus pequeños compañeros que él era el mejor en los video juegos y con todo lo que se les relacionaba. Hasta que un día sin saber ni por qué ni cómo, se encontró encerrado en una sala. La salida estaba cerrada y debía probar su coraje y su tenacidad para combatir este maldito demonio





KID CH

que le había encerrado. No era fácil salir de tal aprieto. ¿Cómo?

Mal que bien, Teddy estaba decidido a salir de este mal trance y para hacerlo utilizaría todos los medios a su disposición. Por otra parte, se le sucedían las ideas, nadie se ríe impunemente de "Kid".

La prueba se hace con su traje y armadura que le permitirá, según las diversas situaciones, superar las trampas. No menos de diez armaduras en total para tirar el cebo a los golfos (aunque algunos sean amables) que se cruzarán en su camino.

Cada una de las armaduras posee, escondidas dentro, armas muy eficaces. Sobre todo la de Laseman... Un verdadero muro luminoso que desintegra lo que encuentra a su paso. Os puedo asegurar que en el campo del armamento biológico, es el mejor... ¿Pregunta si hay rastro? Estés donde estés, tú eres el único que le puedes ayudar. Kid sale de los laberintos, ¡sabe lo que necesita!



Gracias a las opciones, el jugador podrá configurar su camino de muchas maneras diferentes, en función de sus preferencias y deseos. Aún más, se le permitirá seleccionar el nivel de dificultad.



La armadura de caballero ofrece a nuestro encantador muchacho el poder de escalar por las paredes y hundir toda clase de muros cualquiera que sea su espesor. Puede saltar alto y desplazarse muy rápido... pero atención a la inercia.



He aquí la armadura que denominan Rino... Con ella el héroe, en pantalón corto, podrá destruir tosa clase de muros, no importa su medida, como la armadura del caballero, pero contrariamente a este último, se encontrará limitado en sus acciones.

La del Samurai le trasforma en un auténtico guerrero, capaz de devastar todo a su paso con su extraordinario sable. Hay un total de cinco armaduras de la misma clase (la Samurai, Laserman, Jason, etc.) sobre las diez que le permitirán utilizar un arma contra los adversarios.

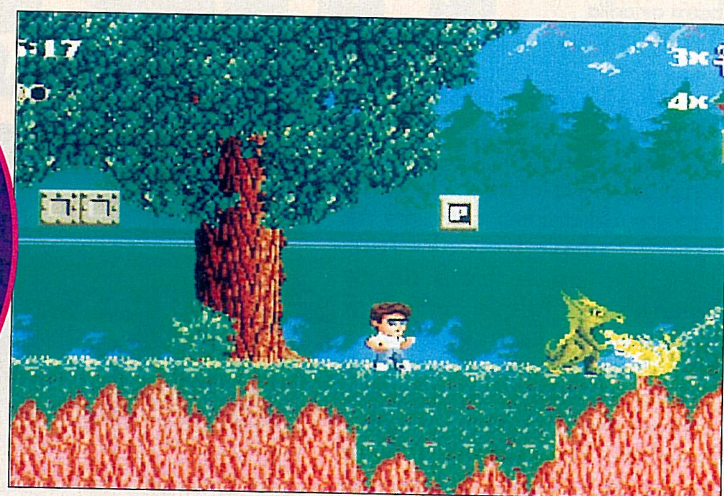
El terrible Jason está preparado para salir de cualquier parte para recortaros en finas láminas sangrientas... Como podrás constatar, Jason es una de las armaduras que Kid puede asumir para poner mal a todos los cochinos que osen barrerle de la ruta. Bajo este aspecto podrá lanzar tantas hachas como desee (las armas no estarán limitadas).



La armadura de Laserman le ofrece, sin ninguna duda, la mejor protección posible. Simplemente, porque una vez la tenga ensartada, nuestro héroe puede en todo momento enviar contra sus enemigos un rayo láser muy potente. Se puede asegurar que no tiene ningún problema. ¡En verdad eficaz!

AMELEON





SONIDO



GRAFISMO



Contrariamente a muchos juegos destinados a la consola de 16 bits de Sega, Kid Chameleon no toma parte en la categoría de juegos de "arcade". Aquí debemos hacer, para nuestra felicidad, un soberbio juego de plataformas con lo que ello comporta.
Los ingredientes necesarios para esta conjunción han sido reunidos, para proponer a los aficionados del género una gran diversidad de acciones a tomar. Cerca de la idea de Sonic, Kid dispone de una multitud de pequeños trucos que hacen que uno se enganche enseguida.

Nadie osará contradecirle, la posibilidad de transformarse en varios personajes diferentes vuelve el juego más atrayente. Cada personaje tiene aptitudes propias, todas encuentra su parte gráfica y los programadores han cuidado lo más posible los decorados. Hay que admitir que, en cuanto a animación, no tiene las manos vacías. Todos los espíritus, y sobre todo, los de los adversarios, les podremos dar el aprobado.

El conjunto musical recuerda la música de una película... En usted está descubrir el título. Veréis que más que un texto se os ofrece un juego... ¡Es verdaderamente muy fuerte! Por mi parte, lo que he encontrado más genial en Kid Chamaleon son los dígitos sonoros que nos sumergen en un ambiente infernal...
Se adora y se vuelve a pedir otra vez.

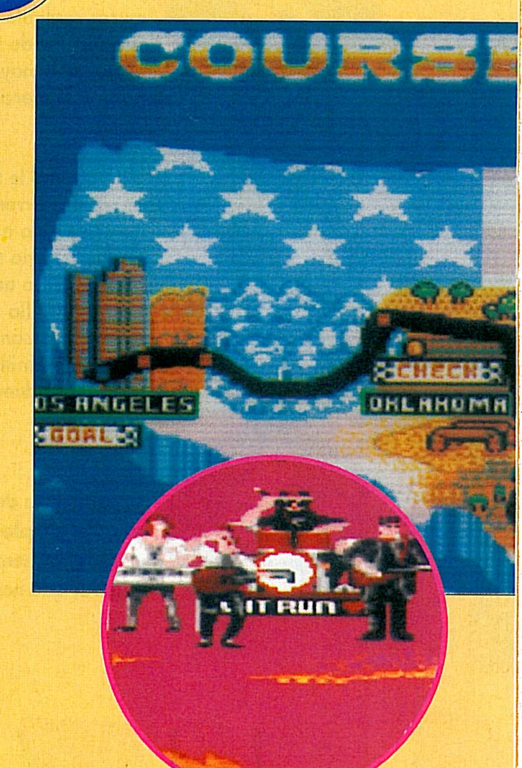
ANIMACION



MANEJABILIDAD



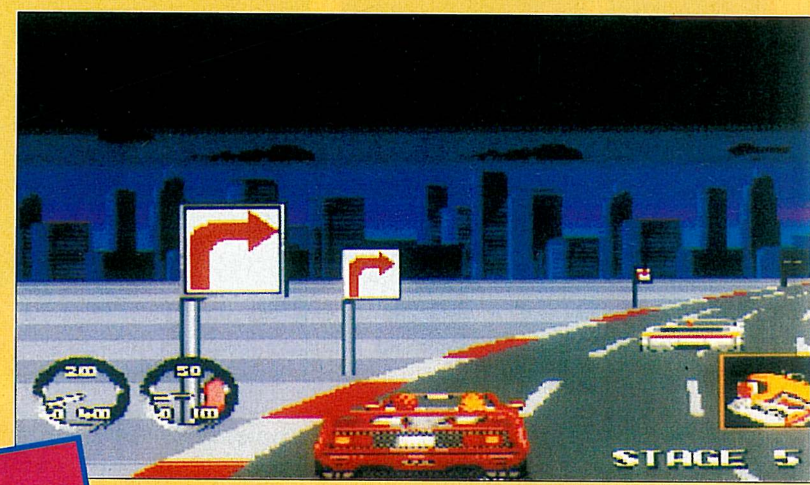






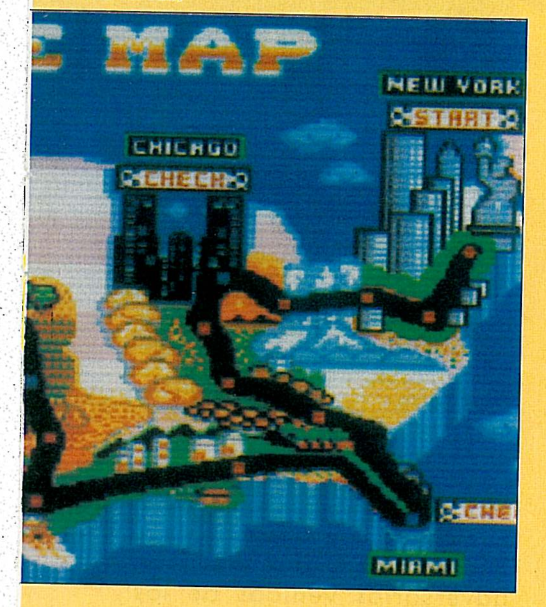
El turbo en acción es fantástico, salen llamas de vuestro tubo de escape. Para conocer la duración de esta súbita aceleración echa un vistazo en la pantalla, arriba a la derecha. La barra amarilla os permitirá estimar el tiempo restante.

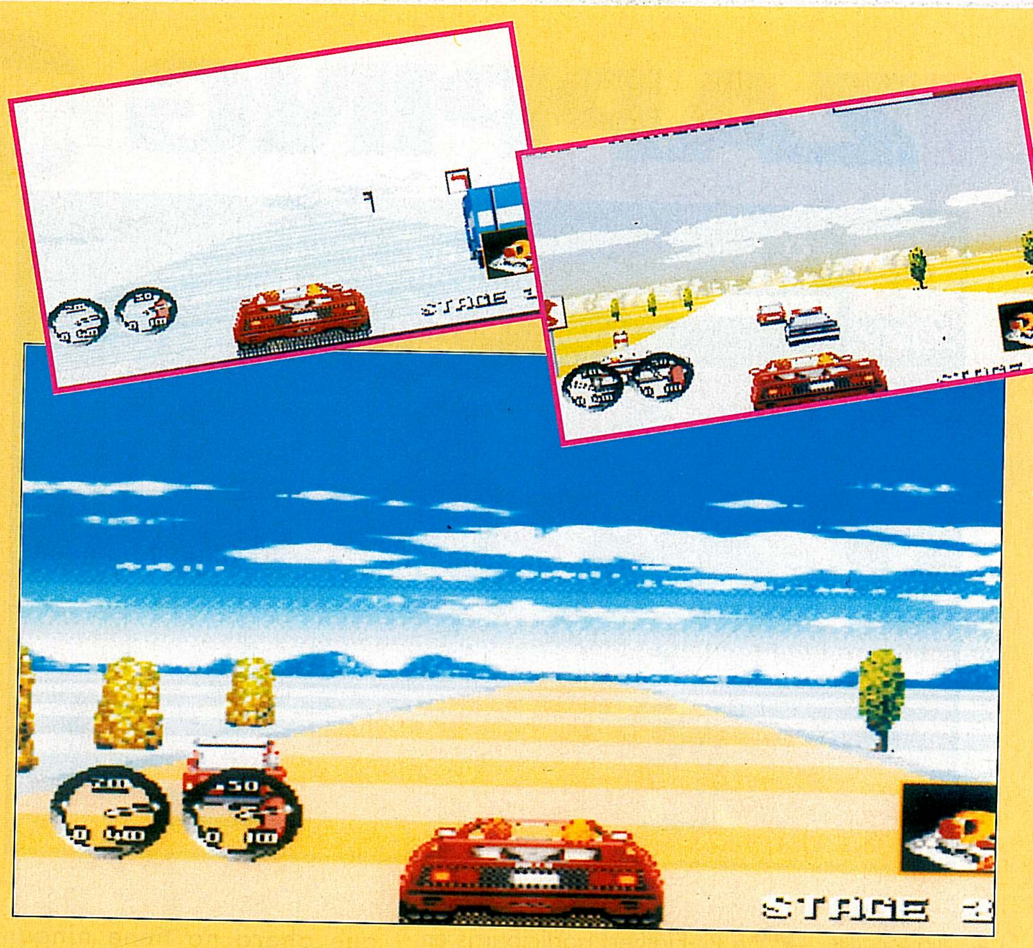
TURBO O



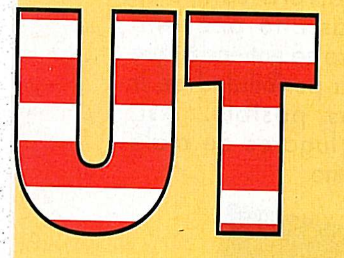
Vas a participar en una carrera de coches a través de los Estados Unidos. Pero atención, no se trata de no tener en cuenta que carrera ni que coche. Esta vez estás empeñado en una loca carrera contra el reloj y un temible adversario, sobre un Lamborghini. El vencedor de esta locura de la Canon Ball será el que llegue a alcanzar primero Los Angeles, saliendo de Nueva York. Bien seguro no se irá allí en línea recta. Es necesario seguir un trayecto bien determinado con anterioridad. El encanto de la carretera está en su diversidad y dificultad. Pasarás por lugares como Pittsburgh, Miami, Oklahoma... todos tendrán paisajes específicos. ¡Viaja con el menos gasto! Así, atravesarás regiones desérticas, extensiones nevadas o a 298 Km/h en plena aglomeración y cerca de los espectadores incrédulos. La carretera en sí misma pondrá muchos problemas que sólo un entretemiento serio podrán eliminarlos. Entre los vehículos más lentos, las curvas que no están indicadas, las que sí estarán pero habrá que sortear con tino y los coches

He aquí el trayecto a recorrer. Difícil y complejo, se presentarán muchos problemas. El camino es único, una razón complementaria para aprender el trayecto de memoria. Una buena técnica para no dejarse sorprender por las curvas.





de policía que vendrán a retrasar la carrera, no os aburriréis en el recorrido.
En ti está el llegar a ser un as



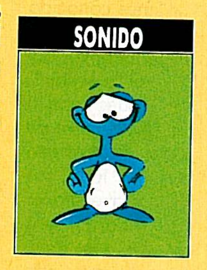


del volante, para pasar con facilidad estos enredos y para zizaguear en medio de estos retrasos, decididamente tan molestos. Para estas técnicas avanzadas de conducción tendrás el coche más adecuado posible: el Ferrari Testarossa. Esta vez, por tanto, hay un ligero cambio en la estructura del coche: ligeramente modificado. Se le ha añadido, en efecto, un enorme turbo, gracias al cual podrás volar y rozar la barrera de los 400 Km/h. Es inútil decir que será necesario utilizarlo con bastante frecuencia, cuando el tiempo sea limitado, cosa que ocurrirá frecuentemente.
Por desgracia el efecto del turbo dura un tiempo limitado y hay que esperar unos segundos para que sirva de nuevo. Otro inconveniente, conduciendo a la mayor velocidad el vehículo se vuelve muy difícil de controlar, particularmente en las curvas donde tenderá a patinar de manera incontrolable. Tu has de juzgar cuándo será el momento oportuno para utilizarlo. En ruta tendrás la radio conectada para estar acompañado de un fondo sonoro agradable. Esta música animada será interrumpida por la explosión producida por el turbo o uno o dos crujidos de los neumáticos. ¡Momento de poner un ambiente recalentado en esta carrera donde la velocidad es la reina!



Una victoria os permitirá escoger un nuevo material. No tienes que escoger enseguida el motor superpoderoso, no tendrás una carretrera de mucha velocidad. Selecciona antes los neumáticos de calidad, después lánzate con el superturbo.

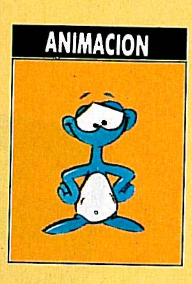
SONIDO



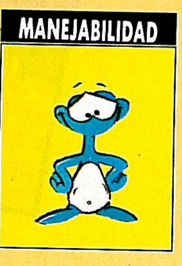
GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD





Buzz, antiguo jugador profesional, tiene un golpe de mano devastador. No tiene inconveniente en levantar a sus adversarios del suelo para proyectarlos sobre la multitud cercana. Su pequeña debilidad es, innegablemente, su forma de desplazarse, es demasiado lento.

El primer luchador que encontrarás es el famoso hombre enmascarado, más conocido bajo el seudónimo de el "ejecutor", pues tiene la costumbre de acabar con todos sus adversarios. Para ti será más fácil, pues este buen hombre es muy lento y poco resistente.

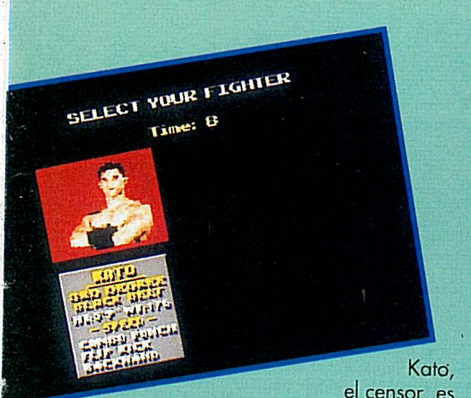
PIT-FI

En Pit-Figther, participarás en un fabuloso torneo clandestino que reúne a la cúspide del combate del mundo entero, incluso los que reinan en todos los campos del deporte de la lucha, sea en el dominio del Kung-Fu, del Judo o incluso del Pancras. Este último es la forma de ataque de los más brutos, pues no se someten a ninguna regla, es en efecto el deporte más violento al estar permitidos todos los golpes, cualquiera que sea el adversario que esté enfrente y cualquiera que sea su estado de agotamiento. Debes escoger uno, entre tres combatientes propuestos por el programa. A saber Buzz, que es un verdadero luchador de catch, Kato que es en adelante apasionado del Karate y Ty el verdadero genio de boxeo Thaï, que ahora no tiene ningún secreto para él. Cada uno de los tres super héroes tienen, bien entendido, características físicas bastante diferentes, el primero es el más resistente (encaja mejor los golpes), el segundo es más ágil y el tercero es más rápido. De todas maneras tendréis las características de cada uno de vuestros pupilos en el momento de seleccionarlos. Encontrarás una multitud de adversarios venidos de los cuatro rincones del planeta para enfrentarse al poseedor del título, que se encuentra todavía en la sombra, esperando el momento de venir para batirse. En vuestra carrera contra la muerte, harás una pequeña mina (de dinero se entiende) que os permitirá la posibilidad de ir lo más lejos posible. Así, frecuentarás lugares de mala fama, tales como

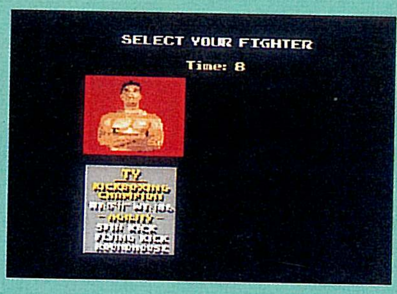


En el lado sur está Jim, como su nombre indica, todo seguido, venido del sur de los Estados Unidos. Ha realizado un largo viaje para venir a combatir en los bajos fondos neoyorquinos para saquear el dinero y pagar todas sus deudas. Es muy potente y no duda en coger todos los objetos que se encuentran a su alrededor.

De vez en cuando el público manifestará su alegría y su agresividad intentando apuñalaros violentamente.



Kato, el censor, es cinturón negro tercer Dan de Katare. Su punto fuerte es la rapidez. Sus golpes favoritos son series de golpes de puños a una velocidad vertiginosa y sus golpe de pie bajos.



Ty el magnífico. Es la más valiente de los combatientes, está dotado de una agilidad fenomenal. Es, en efecto, el único que puede asestar un doble golpe de pie en el aire, en una rotación de busto, super rápida y una precisión diabólica. El favorito del torneo.

Cuando te libres de los numerosos combates podrá contabilizar en esta "balanza" las ganancias que te atribuirán. Hay que destacar que cuanto más brutal seas con el adversario, el bono suplementario que te acompaña será más elevado.



Más cajas y más barriles, os permitirán levantar a vuestro adversario, no importa su estatura y su peso. Entonces no tendrás más que lanzarlo fuera del "ring".



Destruyendo algunos barriles, en ellos descubrirás a veces una "pila" que te volverá más potente para golpear. Es el buen momento para golpear rápido y fuerte.

Podrás reunir una cantidad de objetos contundentes, como cuchillos, o bien utensilios un poco más pesados, como cajas llenas de enseres, que lanzarás alegramente contra los adversarios.

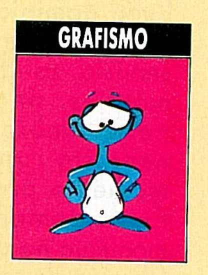
cuevas, garajes, bares o también unidades de metro. Y todos estos encuentros suceden en la noche, a espaldas de todos, pues la policía no vendrá a meterse en vuestros asuntos que os puedan aportar mucho dinero y también una buena reputación. En el suelo de estos terrenos de combate podrás encontrar multitud de objetos muy útiles, cuchillos, shuriken o barriles de vino que podrás lanzar al contra los adversarios, con el fin de abrumarlos un tiempo. Así, cuando los adversarios estén en el suelo, tendrás el placer de golpearlos con la ayuda de patadas o puñetazos bien colocados. Incluso podrás, demoliendo un barril o una caja, encontrar en el interior pastillas amarillas que duplicarás vuestras fuerzas durante una treintena de segundos. Os aviso sobre el hecho de que puedes sufrir los asaltos del público, que no dudará en entrar en el juego, armados con cuchillos, son el propósito de cortar vuestra chaqueta. ¡Estad atentos!...
Una última cosa: en las tres victorias, se opondrá bien a su compañero de equipo si juega con dos, o a su doble si ha escogido la opción de un jugador.

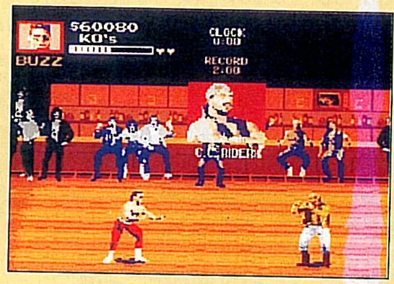
El combate final, muy esperado por todos, se revelará muy difícil puesto que sólo uno entre todos podrá acceder a él. Luchar con uno de los hermanos Chaiman presenta gran dificultad, tener a los dos sobre la espalda es peor todavía. Uno se pregunta que nos reserva el monstruo enmascarado que nos provocó con insolencia en el comienzo...

SONIDO



GRAFISMO





C.C. Rider, el motorista loco que no quiere estar fuera de este campamento, tiene puños potentes y piernas sólidas.

ANIMACION



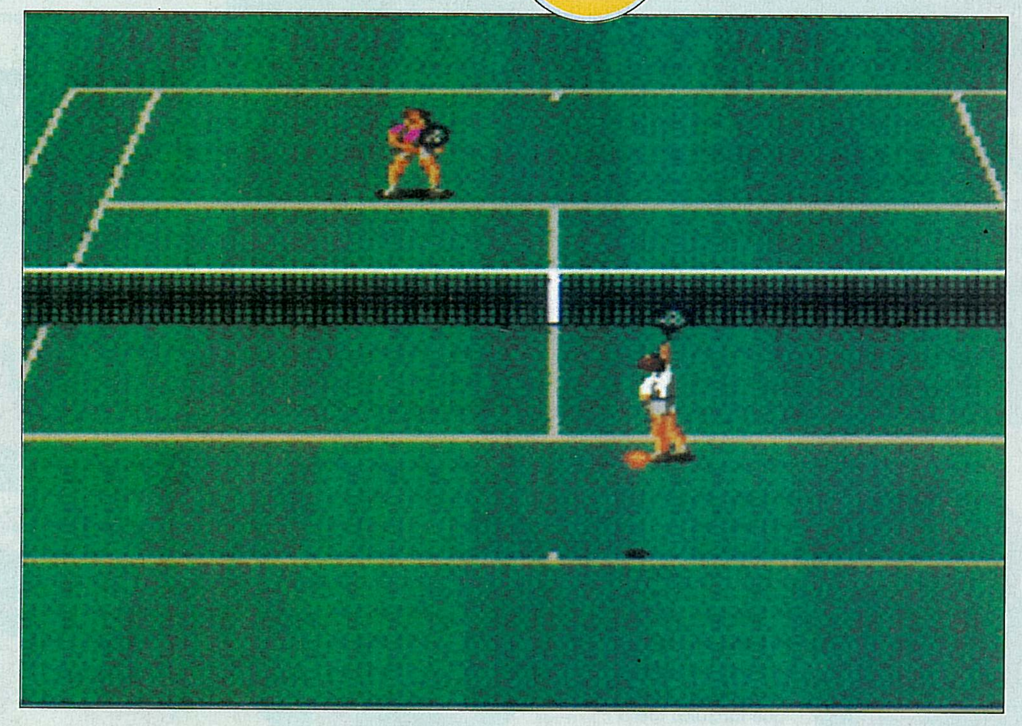
MANEJABILIDAD



IGHTER

WIMBLEDON

El gran día llegó! Estar preparados para entrar en el campo frente a vuestro próximo adversario. Raqueta en mano, será preciso poner en prueba vuestra capacidad en el tenis. Esta vez se juega sobre tierra batida, suelo que tiene la ventaja de no ser una superficie demasiado rápida. Los próximos partidos serán , quizá, sobre terreno sintético, donde la rapidez os puede sorprender, o bien sobre, hierba donde todos los golpes serán atenuados. Lo importante para ganar es manejar perfectamente las tres clases de terreno. Una vez comenzado el partido, ejecuta todo lo que conoces: mate, revés, volea alta, golpe derecho, dejada, pase corto o estirada de última oportunidad... No olvides jamás colocarte sobre el terreno. Es necesario estar preparado para cualquier eventualidad, para correr hacia una esquina del campo es mejor estar en el centro que en el lado opuesto. Sobre todo no dudes en subir a la red para arriesgar una o dos voleas, o una dejada bien trabajada. Muchos golpes necesitarán un buen dominio de la raqueta. Incluso la primera etapa, la del servicio, es crucial. Intentar el mate es, sin duda, tentador, pero también peligroso, se necesita golpear en el momento preciso en la red. Evidentemente, ¡este buen momento no dura más que una fracción de segundo! Tú sabrás cuándo es necesario arriesgarse.



En cuanto al partido en sí mismo, deberás escoger la fórmula. Si escoges la del partido único, podrás seleccionar un jugador entre la decena que se te ofrecerá. Debajo de los nombres propuestos reconocerás las más grandes estrellas del tenis actual. Aquí tendrás la oportunidad de jugar contra otro jugador, en un partido simple, o bien en un partido doble, contra un equipo dirigido por la consola. Si quieres, puedes jugar doble, el uno contra el otro, llevando la consola la pareja de cada jugador. Para realizar partidos grandiosos, si quieres una visión del juego más personalizada, participa en una Copa. Aquí encontrarás los mejores mundiales, después de haber creado tú mismo el jugador. Para dar vida a este tenista nada más simple, no se necesita más que escoger un nombre y repartir cierto número de puntos entre las tres características principales del deportista, a saber: velocidad, fuerza y técnica. Cumplida esta formalidad, lánzate a esta lucha encarnizada para ganar la Copa. El público estará allí, dispuesto a animar con sus calurosos aplausos, ¡te motivará en esta sucesión de encuentros, cada cual más encarnizado!

SONIDO



GRAFISMO

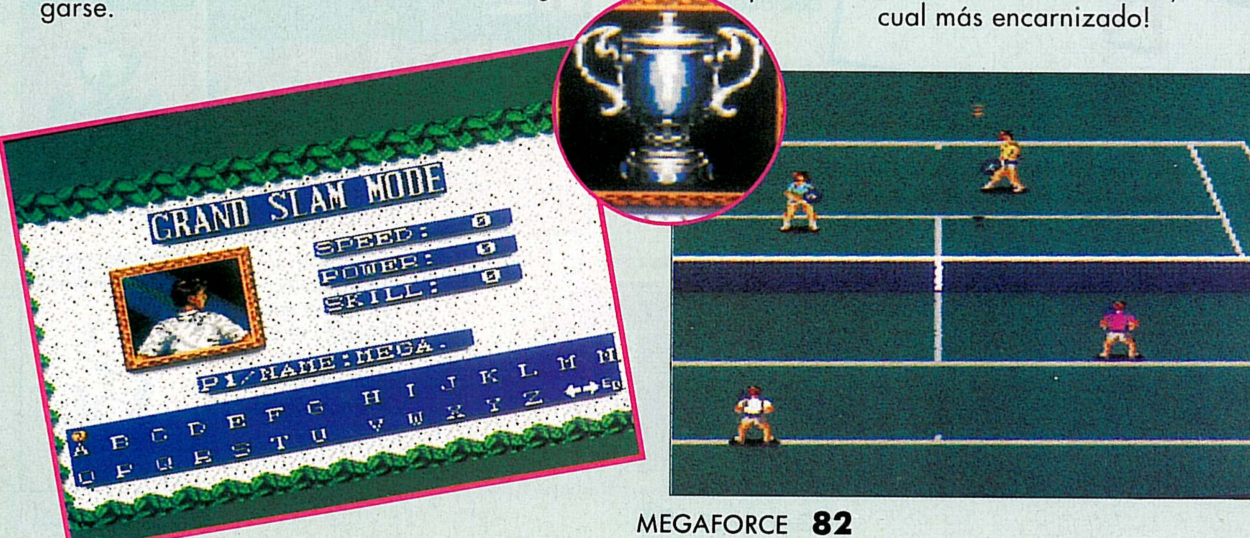


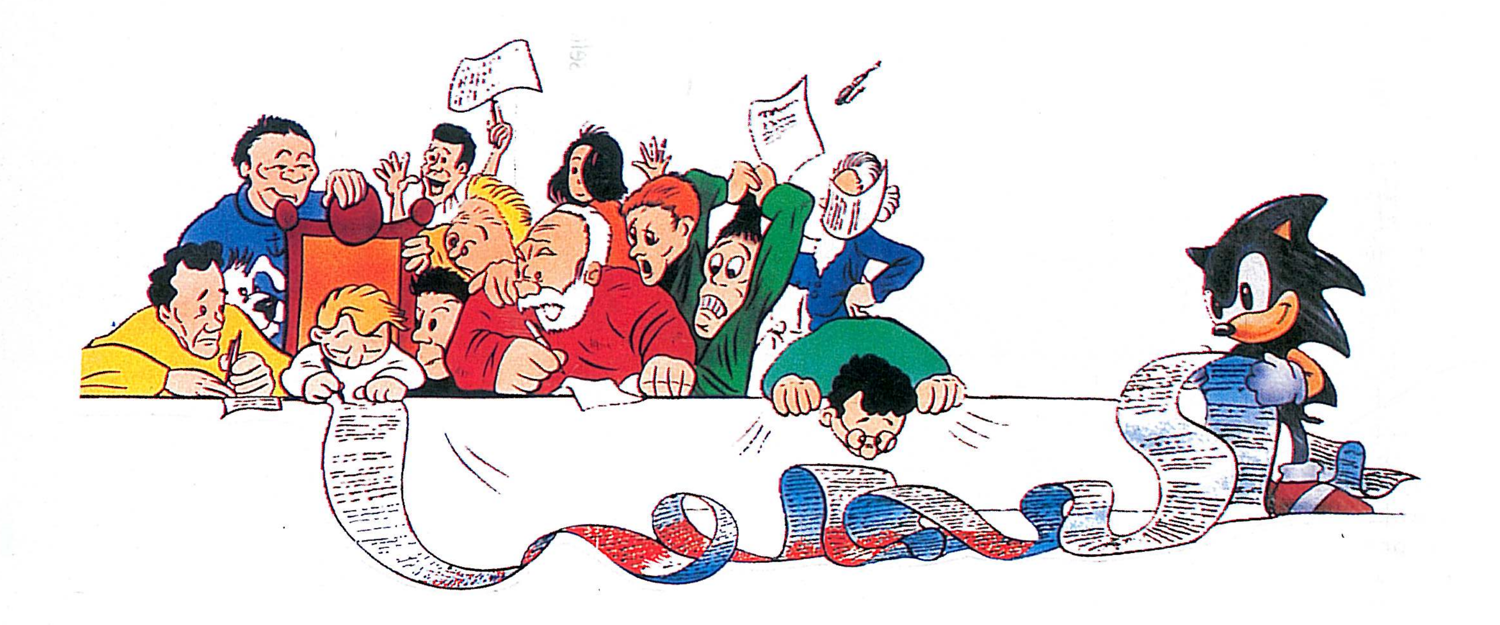
ANIMACION



MANEJABILIDAD







Correo de SONIC

SONIC, el más divertido de los héroes de SEGA, tiene una mesa asignada en la redacción de **MEGA FORCE** desde donde mensualmente contestará a todas las dudas y sugerencias que le quieras plantear. ¿Quién mejor que él para hacerlo?.

Anímate, si tienes algo que decir sobre las consolas y juegos de SEGA, plantéaselo a **SONIC**. Seguro que podrá solucionar tu pregunta.

Envíanos una carta a:

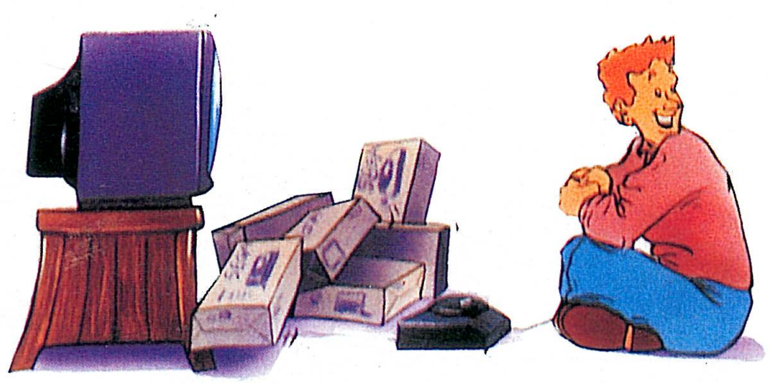
EDITORIAL PRIMAVERA, S.A. Miguel Angel, 1 duplicado bajo - 28010 MADRID

y en el próximo número:

Esperamos contar con tu fidelidad para descubrirte todas las triquiñuelas que encierran las novedades de SEGA, especialmente las de títulos como:

Phantasy Star III para Mega Drive
Kenseiden para Master System
Shadow Dancer sobre Mega Drive
y la segunda parte del informe sobre Robocod para Mega Drive

Además de Los Trucos del Maestro Sega, el análisis previo de novedades, la sección Zapping y todos los apartados que puedes encontrar en la revista para los juegos Sega; **MEGA FORCE**.






LA AVENTURA MAS FASCINANTE
Walt Disney
LOS CLASICOS
los Rescatadores
En Cangurolandia
AHORA EN VIDEO
Walt Disney
LOS CLASICOS
los Rescatadores
En Cangurolandia
Por sólo
2.995
PTS.
¡LLEVATELOS A CASA PARA SIEMPRE!
DISPONIBLE POR TIEMPO
LIMITADO
Walt Disney
HOME VIDEO
© The Walt Disney Company.